numero 2 | febbraio - marzo | € 7,75

BITPLANE

la rivista dell'utente AMIGA® italiano

Amiga OS 4.0

La rinascita di Amiga?

Amiga Forever 5.0

Recensione ed intervista esclusiva.

Nokia e Microsoft

I nuovi partner di Amiga Inc.

recensioni

G-Rex 4000D, P.S.A. Titanium 5.04, ImageFX 4.5, Photogenics 5.0, AmiTrade Center, Aminet 45, Light Rom 9, Mods Anthology, Scene Archive 9 e 10.

tutorial

PHP seconda parte, Samba.

games

Anteprima di The Feeble Files.
Prove: dynAmite, Puzzle Bobs, ScummVM

Spedizione in abbonamento postale - 45% - art. 2 comma 20/b - legge 662/96 - [illegible] Tassa Pagata - Supplemento N 2 al N° 2220 di Cittadini Anno [illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'etica amighista

Editoriale

Da anni è aperta la disputa su cosa rappresenti realmente Amiga per i propri utilizzatori, su cosa spinga questo sparuto insieme di persone ad investire tempo e denaro in un sistema ormai snobbato dalla massa e ritenuto dai più obsoleto. La risposta, se esiste, è di difficile

individuazione e gli stessi appartenenti a questa "elite" difficilmente sanno dare una motivazione al loro comportamento. La disputa si amplia ancora di più se consideriamo cosa sia realmente Amiga per chi lo utilizza, quale sia il vero "spirito" di Amiga. Molti ritengono si tratti del software, dell'innovativo (per gli anni in cui era stato concepito) e snello sistema operativo, della libertà che permette all'utente, altri invece dell'hardware, degli (ormai obsoleti) Amiga 1200 o 4000. La verità presumibilmente, come spesso accade, non sta nè da una parte nè dall'altra.

In questi giorni sto leggendo un bel libro, "L'etica hacker" curato da Pekka Himanen ed edito in Italia da Feltrinelli, che include un'interessante prologo di Linus "Linux" Torvalds. Nelle poche pagine introduttive Linus analizza quella che è la fondamentale spinta che ha consentito la nascita e lo sviluppo del fenomeno hacker nel mondo. Secondo Linus si tratta dall'intrattenimento o, come viene definito altrove, della passione. Una passione che spinge l'hacker, ma nel nostro caso l'amighista, a non preoccuparsi del lavoro, della fatica, delle difficoltà che incontra per raggiungere lo scopo finale, che è semplicemente divertirsi coltivando la propria passione per uno strumento, nel caso dell'amighista, che permette di dare libero sfogo ai desideri ed alla creatività dell'utente. Forse la risposta a tutte le domande iniziali non è questa o almeno non solo questa però la consapevolezza che lo scopo finale dell'amighista possa essere trovare soddisfazione in quello che fa con lo strumento informatico che ha deciso di utilizzare rende quantomeno fuori luogo le diatribe che sono sorte negli anni e stanno tornando alla ribalta in questi mesi sul futuro della nostra piattaforma. Lo sviluppo hardware verso un sistema più moderno, performante e compatibile è quantomeno obbligatorio se si vuole sperare di dare un futuro (ma qualcuno direbbe anche un presente accettabile) alla nostra piattaforma, il passaggio al Pegasos di bplan o all'Amiga ONE di Eyetech sono passi fondamentali che possono finalmente riportare Amiga alla pari con le altre piattaforme in termini di performances. Lo sviluppo software poi, sotto forma della nuova ed attesissima revisione 4.0 di Amiga OS (di cui vi proponiamo uno speciale proprio in questo numero), rappresenta un ideale punto di approdo di tutti gli sforzi profusi da tante società per tenere aggiornati i nostri sistemi nel corso degli anni ed un punto di partenza verso il futuro con l'integrazione di AmigaDE che in questi giorni sta facendo parlare di se' fuori dal mondo Amiga grazie agli accordi siglati da Amiga Inc. con colossi del calibro di Nokia e (anche se ancora ufficiosamente) Microsoft.

Il panorama, come è ormai consuetudine del mondo Amiga, è in costante evoluzione, gli spiragli che si aprono per il futuro sono quantomeno interessanti e l'idea di vedere Amiga OS al centro di un progetto di convergenza digitale (termine tanto caro al lungimirante Jim Collas) basato su Amiga DE è molto allettante.

Resta solo da fare quello che ormai gli amighisti sono abituati a fare da anni, aspettare qualche mese e vedere cosa succede, certo che le premesse questa volta ci sono tutte (anche se è una frase ricorrente nel vocabolario dell'amighista tipo).

Passando al numero che avete tra le mani pensiamo di avervi proposto anche questa volta un prodotto ricco di novità e recensioni, leggermente in ritardo sulla data di uscita prevista per coprire i sensazionali annunci di Amiga Inc. di cui comunque parleremo diffusamente nei prossimi numeri. Vi lascio quindi alla lettura di questo numero 2...

di Nicola Morocutti

P.S. Permettetemi una piccola parentesi finale per portare le congratulazioni mie e di tutta la redazione ad Enrico Vidale di Virtual Works che lo scorso 9 febbraio si è finalmente arreso convogliando a giuste nozze con Sabrina. Un caloroso augurio ed un grazie per l'ottimo pranzo di nozze ;-)

Sommario

BITPLANE febbraio - marzo 2002

BITPLANE
Anno 2 numero 2
febbraio/marzo 2002

Caporedattore:
Nicola Morocutti

Hanno collaborato:
Franco Coccini, Danilo Drago, Andrea Favini, Claudio Marro Filosa, Stefano Guidetti, Marco Lovera, William Molducci, Elena Novaretti, Giorgio Signori, Dario Soccoli, Joachim Thomas, Antonio Giorgio Urru.

Copertina:
Nicola Morocutti
Impaginazione
Nicola Morocutti
Realizzazione grafica:
Venetaweb.it
Stampa:
Grafica EFFE 2
Realizzazione CD Rom:
Softwave di Giorgio Signori

Contatti:
info@bitplane.it
www.bitplane.it

Redazione BITPLANE:
C/O Nicola Morocutti
Via Lorenzo Chini, 13 - 36061 Bassano Del Grappa

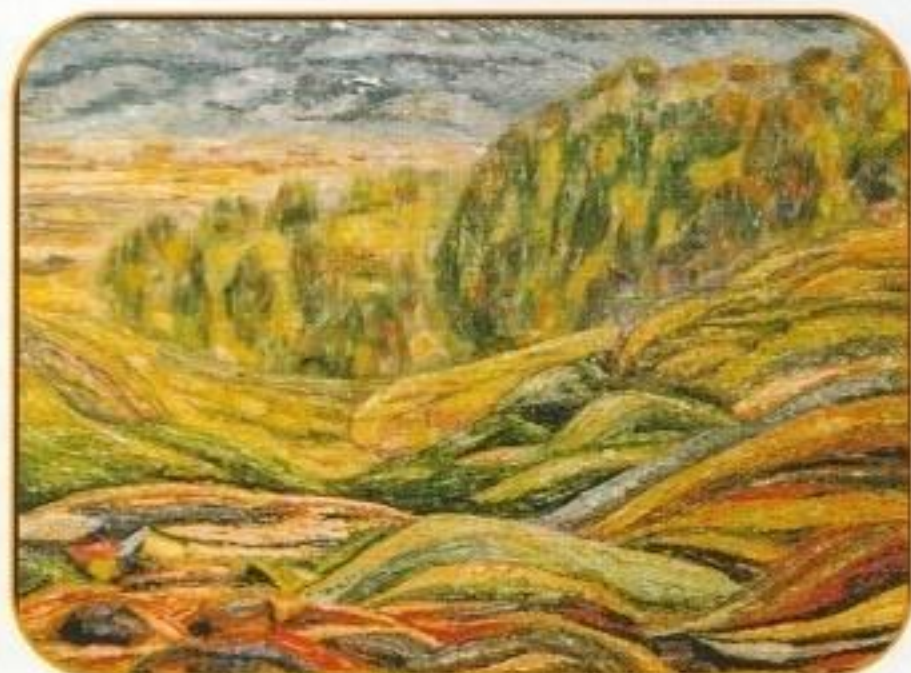
Direttore responsabile:
Sergio Frigo

Editore:
Maurizio Trabuio

Il CD di BITPLANE

In BitCD 2 troverete l'ultima versione di Scumm VM e decine di altri giochi ed emulatori...

...utili programmi come Flash Mandel e tutte le ultime uscite...

...il filmato di Amiga 2001, molti siti da visitare comodamente off-line...

...decine di immagini e programmi per abbellire il vostro Workbench, e molto altro ancora...

Benvenuti nel CD di Bitplane, la rivista per gli utenti Amiga italiani, dove troverete software aggiornatissimo, informazioni, materiale utilissimo per utilizzare sempre al meglio il proprio Amiga.

Ecco in breve i contenuti del BitCD Volume 2

210 mega di filmati di Amiga 2001

250 mega di siti web consultabili da CD tra cui Elbox, ScummVM, KatoDev, Matay, Amigazette e altri

Tutto il software e le immagini a supporto della rivista

150 mega di software aggiornatissimo:
Grafica, musica, demo, documenti, sviluppo, internet, utility e tanto altro

Uno speciale sui software di encoding mp3, la distribuzione di AmigaSamba, software per MorphOS, AROS, APUS... e tante altre chicche!

Buona navigazione dalla redazione di Bitplane

Istruzioni

Per iniziare è necessario cliccare sull'icona "BitSetup", che imposta il sistema per il corretto utilizzo del CD. I contenuti dei CD sono disposti in appositi cassetti:

 BitHelp: contiene i file di informazione relativi al CD

 BitTools: contiene il software di supporto al CD, riproduttori di file vari

 BitMag: contiene il software di supporto alla rivista su carta, immagini, testi, informazioni e rubriche

 BitWeb: contiene una selezione di siti web consultabili direttamente da CD

 BitSoft: contiene una selezione organizzata di software per Amiga aggiornato

Una volta terminata la consultazione del CD, cliccare sull'icona "Exit".

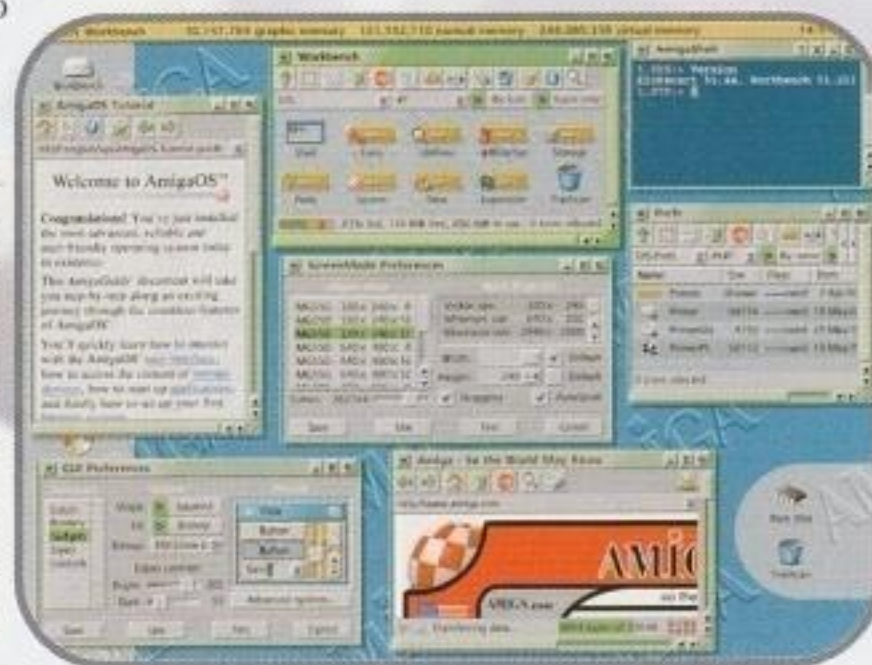
http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga OS 4.0

di Nicola Morocutti e Stefano Guidetti

Lo scorso 17 e 18 novembre durante Amiga 2001 a Colonia, Hyperion in collaborazione con Haage&Partner ha ufficialmente annunciato alla comunità Amiga l'evento più atteso negli ultimi anni: l'uscita di Amiga OS 4.0, un sistema operativo completamente riscritto e rimodernato in grado di girare in modo nativo su hardware PPC e di sfruttare al massimo tutte le nuove tecnologie che si sono affermate negli ultimi anni. L'annuncio ha destato, oltre ai prevedibili entusiasmi già durante l'affollatissima conferenza di cui avevamo parlato anche nello scorso numero, una serie di perplessità in primo luogo sulla data effettiva di rilascio del prodotto annunciata per febbraio e già posticipata ad aprile, e poi sulle caratteristiche finali del sistema operativo. In questo speciale grazie all'autorevole intervento di Ben Hermans managing partner di Hyperion Entertainment che ci ha fornito una lista completa delle caratteristiche e la possibilità di intervistare alcuni degli sviluppatori di Amiga OS 4.0 slegandoli dal contratto di NDA, cercheremo di chiarire i dubbi e di introdurre in modo completo ed esauriente tutto quello che troveremo in questo vero e proprio salto generazionale dei nostri Amiga.

CARATTERISTICHE

In primo luogo analizziamo le caratteristiche salienti del prodotto. La prima cosa da notare è la totale riscrittura di exec. Exec SG (Second Generation), questo il nome del nuovo kernel, è stato totalmente realizzato in C (contrariamente al vecchio exec di Amiga 3.x scritto in assembly 68k) ed introduce una serie di caratteristiche inedite su Amiga. In primo luogo girerà nativamente su processori Power PC, avrà una HAL (hardware abstraction layer) integrata, includerà il supporto per la memoria virtuale, presenterà un nuovo sistema di library, il resource tracking e management, includerà un supporto opzionale per la memoria protetta ed includerà una compatibilità all'indietro con Warp OS. In particolare Exec SG non richiederà espressamente di risiedere in ROM (anche se è previsto che possa essere installato sulle flash rom delle Cyberstorm PPC e forse delle Blizzard PPC se saranno risolti alcuni problemi tecnici) e non sarà legato ad un hardware particolare (quindi non solo gli Amiga attuali). Se il sistema gira interamente sotto Power PC c'è da prestare particolare attenzione alle applicazioni "legacy", la miriade di software scritto per 68k e che stiamo attualmente usando sui nostri Amiga. Cancellare di netto tutto questo patrimonio sarebbe follia quindi Hyperion ha ben pensato di adottare la soluzione già testata con successo da Cloanto e Haage & Partner con i loro Amiga Forever ed Amiga OS XL. OS 4.0 includerà infatti un emulatore "Just in time" di 68k permettendo così a tutto il software "system friendly" di funzionare. Per intenderci non sarà incluso un emulatore dell'hardware dei vecchi Amiga (alla UAE) quindi tutti i vecchi giochi o programmi scritti per ECS o AGA necessiteranno di un qualche prodotto di terze parti per funzionare. Altro importantissimo aspetto di OS 4 è l'inclusione di "Roadshow", lo stack TCP/IP integrato nel sistema che presenta caratteristiche di tutto rispetto. Si tratterà di una singola libreria condivisa compatibile con lo standard "bsdsocket" di AmiTCP (quindi tutto il software attuale che accede alla rete continuerà a funzionare). Presenterà inoltre una API avanzata per un maggiore controllo sulle connessioni e la configurazione di rete, sarà incluso un client DHCP e un internet superserver (inetd). Dal lato sicurezza va segnalato l'IP filtering, il nat (network address translation) e la presenza di AmiSSL v.2.0 integrato. Supporterà inoltre il protocollo PPP (per le connessioni dirette via modem) ed il PPP over Ethernet (per ADSL e modem via cavo). Anche il vetusto e poco performante file system sarà aggiornato. FFS2 sarà il nuovo file system nativo PPC che oltre alle migliorate performances, alla totale riscrittura in C ed alla compatibilità all'indietro con il file system precedente, supporterà i media più grandi di 4Gb e nomi di file più lunghi sino a 108 caratteri. E' prevista anche la presenza di driver SCSI per tutti i controller basati su SCRIPTS. Legata al nuovo file

Un'immagine tratta dal sito di Massimo Tantignone, OS 4 potrebbe essere così?

system sarà anche la nuova e ricchissima revisione di HD tool box di cui parliamo più diffusamente nel box/intervista con l'autore Andrea Vallinotto. Sempre restando in tema di file system e di problemi correlati faranno finalmente la loro comparsa come parte integrante di Amiga OS utilità di recupero e salvataggio dati quali Salvage, Undelete, Unformat, Repair, RDBSalv, Reorg/Defrag, CheckIntegrity, ecc... che ci permetteranno di mettere in soffitta i gloriosi DiskSalv e Quaterback tools.

La finestra principale del nuovo HDToolBox. Notate i tipi di Unit...

Il lato grafico, da sempre storico punto di forza di Amiga, non è stato tralasciato. Il nuovo sistema RTG nativo PPC di diretta derivazione da Picasso 96 v3 permetterà di ultilizzare tutte le più moderne schede grafiche. I driver disponibili sin da subito saranno per tutte le schede Zorro II/III oltre che per le schede PCI/AGP basate su Parmedia 2 o 3, Voodoo 3, Matrox G450 e 550 ed ATI Radeon. Sarà riscritta in codice PPC anche la layers.library. Oltre al 2D si è pensato anche al 3D e la versione 5.0 di Warp 3D presenterà un notevole numero di nuove caratteristiche. In primo luogo i driver per Parmedia 2 e 3, per Voodoo 3, per Matrox G450 e 550 e per ATI Radeon. In secondo luogo la vesione "desktop" su OS 4.0 permetterà agli sviluppatori la facile migrazione alla versione di Warp 3D presente sotto intent/AmigaDE. Sempre restando nell'ambito della grafica 3D, OS 4.0 includerà il supporto per OpenGL 1.3 (l'API high-level sviluppata da Silicon Graphics) tramite il porting delle librerie Mesa.

Installazione di un file system in modalità esperto.

Anche il lato audio non è stato dimenticato, negli ultimi anni si è imposto come standard de facto AHI di Martin Blom, in Amiga OS 4.0 troveremo una nuova versione PPC di questo sistema RTA in grado di supportare sia tutte le attuali schede audio Zorro II che le schede PCI Soundblaster 128 e Live (EMU10K1), con il supporto per molte altre schede PCI previsto.

In molti speravano che Amiga OS 3.5 o 3.9 avrebbero portato un miglioramento anche per Intuition, un piccolo ma fondamentale passo si era compiuto con il 3.5 grazie all'introduzione di Reaction un sistema GUI basato su BOOPSI che era stato poi migliorato su 3.9. Ora OS 4.0 presenterà un nuovo sistema di preferenze in grado di consentire il cambiamento di molti aspetti della GUI, tra l'altro saranno introdotti il supporto per il Drag and Drop ed un nuovo look "ghosted" (probabilmente un'estensione dell'effetto trasparenza di 3.5 e 3.9 nel trascinamento di icone). Il grandissimo lavoro che sta avvenendo anche per migliorare e riportare al passo con i tempi Intuition è stato affidato a Massimo Tantignone l'italianissimo autore di Visual Prefs, chi meglio di lui potrebbe cambiare radicalmente la GUI dei nostri Amiga? Ed ecco quindi una lista delle caratteristiche previste (anche se molte altre sono pianificate): nuova gestione delle penne DrawInfo, bordi delle finestre migliorati, gadget di sistema che si adattano alla risoluzione, stili selezionabili dall'utente per gli oggetti di sistema con il supporto per plug-in esterni, aspetto configurabile per i gadget proporzionali, nuovo stile 3D per i gadget disabilitati, migliorie per i Gad-Tools (pop-up per i cicle gadget e molto altro) ed il controllo totale della palette del Workbench da parte dell'utente. Come è facilmente intuibile si tratta principalmente dell'implementazione direttamente nel sistema delle caratteristiche di Visual Prefs anche se il buon Massimo ha ben altri progetti per il futuro della GUI di Amiga OS e ce lo rivela nell'intervista che trovate in queste pagine. In Amiga OS 4.0 vedrà la luce anche la API

INTERVISTA

Massimo Tantignone

Vi proponiamo una breve intervista a cura di Stefano Guidetti, con Massimo Tantignone, noto autore di Visual Prefs ed ora parte del team di OS 4.0.

Già da tempo collaboravo con H&P come beta-tester e sviluppatore per AmigaOS 3.5 e 3.9; per questo motivo lo scorso novembre Ben Hermans mi contattò, chiedendomi se fossi interessato a partecipare allo sviluppo di AmigaOS 4.0 e, in caso affermativo, che tipo di contributo avrei potuto offrire. Proposi a Ben di occuparmi di Intuition e della GUI di Amiga in generale, così da poter finalmente implementare in modo pulito le funzionalità offerte finora solo tramite patch da VisualPrefs e altri programmi come MCP. Ben fu d'accordo e così entrai a far parte della squadra, lavorando insieme ad altri sviluppatori come Stephan Rupprecht e Olaf Barthel; Intuition è un modulo molto complesso e non oserei mai tentare di gestirlo da solo!
La mia intenzione (o meglio speranza, tanto per essere prudenti) è di portare avanti gradualmente ma con decisione lo sviluppo di Intuition, per far sì che AmigaOS abbia finalmente un'interfaccia utente dall'aspetto moderno e configurabile, nonché dal design ergonomico e davvero intuitivo come ci si aspetterebbe da una GUI che porta un simile nome.
Chi usa VisualPrefs sa che non sono particolarmente rapido nello sviluppo, per via della mia perenne carenza di tempo libero; ma sa anche che procedo con la massima cura e attenzione per i dettagli, senza cedere alla tentazione di effettuare modifiche affrettate o rischiose e dando sempre la precedenza alla stabilità e al rispetto della compatibilità.
In altre parole non dovreste aspettarvi miracoli, specialmente nelle prime release, ma potete contare su un lavoro svolto al meglio delle mie (anzi, nostre) capacità e che migliorerà progressivamente con il tempo.
Idealmente vorrei integrare in Intuition tutte le caratteristiche estetiche e funzionali di VisualPrefs, ma nel momento in cui scrivo è troppo presto per dire se ciò sarà possibile e quali faranno la loro comparsa per prime; questa è ancora una fase di sperimentazione in cui nessuna decisione è da ritenersi definitiva. Spero di poter fornire maggiori dettagli in un futuro aggiornamento, magari con qualche interessante anticipazione "visiva". Naturalmente, dopo avere implementato le feature di VisualPrefs, conto di proseguire con ulteriori miglioramenti della GUI che non potrebbero mai essere realizzati mediante patch... questo è uno dei vantaggi di poter operare direttamente sul codice del sistema operativo. Per arrivare a ciò, tuttavia, bisognerà sicuramente attendere un aggiornamento successivo ad AmigaOS 4.0. Già dalla prima release, comunque, potete aspettarvi un look rinnovato e configurabile in molti aspetti, una maggiore funzionalità delle classi BOOPSI di base, nuove classi BOOPSI e nuove API per i programmatori [illegible] qualche sorpresa).

WarpInput (nome ancora provvisorio). Tramite questa API, che ricalca nelle finalità il DirectInput di Windows, sarà possibile per il programmatore supportare un'ampia varietà di periferiche di input come tastiere, mouse, joystick (sia analogici che digitali), track-ball, joypad Playstation e via dicendo senza dover scrivere drver specifici per le stesse facilitando ed abbreviando lo sviluppo. Come ultime, ma non certo meno importanti, caratteristiche vanno segnalate la presenza di uno stack USB integrato che consentirà il collegamento del sempre più ampio numero di periferiche USB previa ovviamente la presenza di driver adeguati, di datatype ottimizzati per PPC e del supporto per i font TrueType ed Open Type.
Dopo questa lunghissima ed interessante lista di caratteristiche segnaliamo come il lavoro su OS 4.0, mentre scriviamo, è nel vivo con il rilascio agli sviluppatori previsto per Marzo. La disponibilità per il pubblico viene annunciata verso aprile anche se i soliti ben informati parlano di un rilascio della versione finale dopo l'estate per non rischiare di bruciare il prodotto e soprattutto per i tempi notevoli di sviluppo necessari ad implementare tutte le caratteristiche annunciate.

HARDWARE

Come ultima parte dello speciale vediamo brevemente quali saranno le piattaforme hardware supportate dalla nuova release del sistema operativo. Innanzitutto l'hardware esistente sotto forma di Amiga 3/4000 dotati di scheda Cyberstorm PPC sulle quali si prevede la necessità dell'installazione di un upgrade delle rom in flash. Discorso leggermente diverso per quanto riguarda gli Amiga 1200 dotati di Blizzard PPC per i quali non è stato ancora chiarito se sarà possibile far girare OS 4.0. Discorso fortunatamente diverso per le Shark PPC di Elbox per le quali è stato annunciato il probabile supporto vista l'architettura aperta di OS 4.0 che consente di adattarlo facilmente a sistemi diversi e le negoziazioni in corso tra Hyperion ed Elbox. Sicuro invece il supporto del sistema Pegasos di Bplan con cui

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA

Andrea Vallinotto

Stefano Guidetti ha intervistato anche l'altro membro italiano del team di OS 4.0, Andrea Vallinotto che ci racconta il suo lavoro su HD Tool Box.

- Parlaci del tuo ruolo nello sviluppo di AmigaOS 4, di come/perché ti hanno "arruolato" e di cosa possiamo aspettarci. Soprattutto vorremmo sapere quali saranno le caratteristiche principali del nuovo HDTOOLBOX.

Mi hanno arruolato perchè mi sono presentato come volontario! :-) Per essere piu` precisi: io conosco da tempo Ben Yoris, l'ex PR e tuttora collaboratore di Hyperion. Quando ho saputo che spettava a Hyperion di fare OS4, mi sono fatto avanti: infatti il mio progetto risale a parecchio tempo fa, è molto che ci lavoro. L'avevo già proposto ad Haage per il 3.5/3.9 ma allora mancava interamente la GUI, e quindi loro decisero di sviluppare il nuovo HDToolBox internamente (non ce l'ho assolutamente per questo). Nel frattempo io ho acquisito una certa esperienza con le GUI di Reaction e quindi posso completare il lavoro da solo. Colgo l'occasione per dire che questa è l'unica parte che mi compete realmente di OS4, tolto qualche piccolo consiglio per ExecNG. Quindi del resto non so dirvi molto, se non che sono molto eccitato anch'io e spero che verrà realizzato tutto quello che si vuole fare.

Veniamo alle features:

- due modalità di funzionamento, "Normal" ed "Expert". Ovviamente in modalità 'esperto' ci sono molte possibilità in piu` di distruggere i propri dati. ;-)
- Editing di tutte le caratteristiche offerte dal formato Amiga RigidDiskBlocks (persino del DriveInit, quasi mai utilizzato)
- Salvataggio su file del profilo di un disco in 3 formati diversi
- Caricamento da file del profilo di un disco (questo lo fa già HDToolBox)
- Caricamento da file del profilo di un determinato disco su un disco diverso, adattandolo alle nuove dimensioni. Questo HDToolBox proprio non lo fa, è una delle features piu` importanti. Mai avuto grattacapi per le installazioni di Linux o NetBSD con tutti quei strani DosTypes? Adesso si fa con tre click del mouse (lo stesso dicasi per l'installazione di OS4.0 con partizione di swap).
- Undo. Cioè cambiare le partizioni (o File System), salvarle ma poi poter tornare indietro, alla configuazione precedente.
- Un pò di utilities SCSI, come test di velocità controller-dispositivo (senza toccare i dati del dispositivo) o visione delle defect list degli hard-disk.
- Supporto per i rimuovibili: espulsione e rilettura di un disco dopo averlo cambiato.

Direi che per adesso può bastare; versioni seguenti di AmigaOS probabilmente vedranno versioni piu` potenziate sul lato SCSI, come editing delle Mode-Pages e magari qualche utility per CD-ROM/RW.

Hyperion ha stretto un accordo di collaborazione e di AmigaONE di Eyetech che apriranno finalmente la strada ad una nuova piattaforma hardware verso la quale evolvere i nostri Amiga.

CONCLUSIONI

In definitiva questo OS 4.0 si presenta almeno sulla carta e per quel poco che abbiamo potuto vedere in anteprima come un prodotto molto interessante, in grado di portare i nostri Amiga verso un nuovo stadio tecnologico slegandoci finalmente dall'osoleta piattaforma hardware in cui Amiga è relegata grazie al supporto per Pegasos ed Amiga One e soprattutto portando ad Amiga OS quelle caratteristiche che da tanto gli utenti chiedevano e che lo rendono un sistema operativo finalmente al passo con i tempi e pronto al grande balzo verso l'introduzione di AmigaDE. Vi terremo informati sugli sviluppi della realizzazione del sistema operativo nell'attesa di proporvene al più presto la recensione.

AmigaOne

Speciale ATO

di Stefano Guidetti (Amministratore della sezione italiana di ATO)

Circa una decina di anni fa Commodore, con il lancio della versione 2 del sistema operativo Amiga, introdusse il concetto di localizzazione. Questo avvenne rendendo disponibile agli sviluppatori una libreria di sistema, la locale.library, che conteneva funzioni in grado di facilitare questo compito. In tal modo il programmatore non ha la necessità di compilare versioni diverse del programma per ogni singola lingua supportata, come avviene invece su altri sistemi, ma è sufficiente usare le funzioni della locale.library per accedere a file esterni, i cataloghi, che contengono le traduzioni per tutti i testi del programma stesso. Sarà la locale.library, in base alle preferenze dell'utente, a scegliere quale catalogo usare e, quindi, in quale lingua mostrare i testi dell'applicazione. I vantaggi sono evidenti: se l'utente è in grado di capire appieno cosa fanno le singole funzioni di un dato programma, perché le può leggere nella sua lingua nativa, sarà invogliato ad acquistarlo rispetto ad un altro che invece parla solo una lingua che egli non conosce. Inoltre in questo modo potrà fare un uso migliore del programma stesso con maggiore soddisfazione per lui e un maggiore ritorno d'immagine per il programma e il suo autore.

Tutto risolto, quindi.

Assolutamente no.

Solo perché gli strumenti sono messi a disposizione del programmatore non è detto che egli li possa utilizzare nel modo migliore. E' alquanto improbabile, infatti, che il programmatore conosca talmente bene tutte le lingue che vuole supportare da poter realizzare da solo le varie traduzioni. In secondo luogo, organizzare un'equipe di traduzione porterebbe via al programmatore tempo prezioso distogliendolo dal suo vero lavoro che è quello di programmare. Non va dimenticato il fattore costi. Far realizzare le traduzioni ad aziende specializzate costringerebbe il programmatore a sostenere spese altissime, parzialmente giustificabili e affrontabili se il software che si accinge a realizzare si colloca in una fascia di prezzo medio-alta consentendogli quindi un margine di guadagno, ma assolutamente insostenibili in caso di programmi a basso costo o addirittura freeware. Inoltre le aziende specializzate in traduzioni, anche di software, spesso lavorano principalmente su un paio di piattaforme "dominanti" e quindi avrebbero difficoltà a tradurre termini specifici del nostro caro AmigaOS. Provate per esempio a far tradurre a una di queste aziende termini come "tooltype", "commodity" e via dicendo...

Come al solito, almeno da un po' di anni a questa parte, quando nella comunità Amiga si presenta un problema, sono gli utenti a rimboccarsi le maniche per risolverlo. Visti tutti questi problemi, appare evidente come il terreno fosse fertile per la nascita di iniziativa come la A.T.O. (Amiga Translators' Organization = Organizzazione di Traduttori per Amiga). Citando dalla home page di ATO, tutto nacque quando, nel lontano 1996, un programmatore mandò un messaggio su un newsgroup chiedendo se c'era qualcuno disponibile a tradurre una classe MUI che aveva scritto. Ecco allora che l'amighista di turno, per la precisione il danese Ole Friis, attuale amministratore internazionale di ATO, si fece venire l'idea che si poteva creare un organismo che si occupasse di coordinare le traduzioni per i programmatori che ne facevano richiesta. Da cosa nacque cosa e ben presto quell'idea si trasformò in quello che tutti noi conosciamo con il nome di ATO. Adesso ATO conta sezioni sparse in molti paesi del mondo, dall'ultimo conteggio ci sono 25 sezioni in altrettanti paesi, ed è sempre alla ricerca di nuovi membri e di nuove sezioni per continuare la sua espansione. Ma perché un programmatore dovrebbe scegliere ATO piuttosto che altri traduttori? 1. La qualità della traduzione. Il processo di traduzione implica sempre il lavoro di almeno due persone. Una persona effettua la traduzione vera e propria mentre l'altra ha il compito di revisionare il lavoro, proporre modifiche e correggere eventuali errori. Nel loro lavoro i traduttori e i revisori possono usufruire dell'ausilio di glossari preparati appositamente durante precedenti traduzioni, che ovviamente possono essere integrati e aggiornati all'occor-

Progetti in corso

	Progetto	Descrizione	Tipo	Traduttore	Revisore	Stato	Scadenza	Coordinatore
+	Perfect Paint 2.75	Programma di disegno	c	Scognamiglio	Dall'Oca	0%	Dic 2001	Guidetti
+	AMidi	Software MIDI	c	Scognamiglio	Guidetti	-	ASAP	Guidetti
+	ReadVNGCache 1.3	Lettura cache Voyager	cd	LIBERO!	LIBERO!	-	nessuna	[illegible]
*	RapAttack 1.3	Abbellimento requester	cdi	Thomas	Guidetti	0%	30 Apr 2001	[illegible]
*	Directory Opus 4	File manager	c	Mascia	Marcuzzi	0%	N/A	[illegible]
*	Mirror	Copie di dischi	c	Thomas	Guidetti	0%	10 Ott 2001	[illegible]
+	[illegible]	Misuratore spese internet	cdi	LIBERO!	LIBERO!	-	31 Ott 2000	[illegible]
*	Bubble heroes	Gioco	f	[illegible]	Scognamiglio	0%	31 Lug 2000	[illegible]
+	Kuang Eleven	Script per AmIRC	c	LIBERO!	LIBERO!	-	nessuna	[illegible]
*	Amster 0.6	Condivisione file musicali	c	Colli	Marcuzzi	0%	nessuna	[illegible]
	F1db	Dati per fanatici di F1	cdi	LIBERO!	LIBERO!	-	29 Mag [illegible]	Marcuzzi

Parte dei progetti attivi della sezione italiana di ATO.

http://www.oldgamesitalia.net/

renza, nonché della possibilità di chiedere l'opinione di altri membri di ATO, tramite la mailing list interna, riguardo la traduzione o l'interpretazione di particolari termini. Per essere sicuri che la traduzione non crei problemi è spesso, se non sempre, necessario che ai traduttori venga fornita una copia, anche in versione beta, del programma. In questo modo i traduttori possono testare il programma localizzato e verificare che i testi non creino problemi nell'interfaccia, ad esempio di spazio o di conflitto nelle scorciatoie da tastiera. 2. I costi. Quanto costa affidarsi ad ATO? Un importante fattore da sottolineare è la natura prettamente volontaria del servizio offerto da ATO, un servizio dagli utenti per gli utenti. In quest'ottica chi decide di entrare a far parte di ATO non lo fa per motivi economici ma perché spinto da quella passione che ha caratterizzato fin dagli albori la comunità Amighista internazionale. In linea generale la forma di pagamento richiesta è composta da tante licenze o copie complete del programma da localizzare (ne consegue che per programmi freeware nulla è dovuto), una per ogni traduttore/revisore coinvolto più una per il coordinatore delle traduzioni nel caso che non sia egli stesso un traduttore/revisore. In questo modo si evitano tutti i problemi relativi a giri di contante e non si dissanguano le casse del programmatore. Il fatto che l'impegno in ATO sia di tipo prettamente volontario non deve però trarre in inganno: ogni lavoro viene svolto con la massima serietà e dedizione (e chi ha partecipato a progetti di un certo livello potrà confermarvi le notti passate sulla tastiera per consegnare le traduzioni nei tempi richiesti). 3. Le garanzie per il programmatore. Il traduttore che accetta un lavoro si impegna a consegnarlo entro i tempi, ovviamente ragionevoli, fissati dal programmatore. Si impegna altresì a non divulgare materiale di cui sia venuto in possesso a causa del lavoro di traduzione senza l'esplicito permesso dell'autore. Infine si impegna, sempre entro ragionevoli limiti, ad aggiornare la traduzione in caso di aggiornamento del prodotto. Inoltre tutti i copyright e i diritti rimangono all'autore del programma che rimane il solo e unico proprietario dei file tradotti e può deciderne in assoluta libertà i modi e i tempi per la sua diffusione agli utenti finali. Infine mi preme sottolineare l'importanza che ha Internet nel lavoro di ATO. Per forza di cose un'organizzazione come la nostra è "figlia della rete" e si basa esclusivamente sulla "Grande Rete". Tutto il processo di traduzione nasce, si sviluppa e ha termine in rete. A partire dai contatti preliminari tra i programmatori e l'organizzazione, passando per i contatti tra traduttori e coordinatore per la consegna del materiale da tradurre, per finire con la consegna delle traduzioni. Tutto avviene tramite Internet. Senza questo potente strumento nulla di tutto ciò sarebbe stato possibile, ma è soprattutto la passione degli Amighisti, la loro (nostra) capacità di creare dal nulla importanti iniziative, anche e soprattutto quando il supporto dall'alto manca completamente (ATO è nata nel periodo di massima crisi e confusione per Amiga, pochi anni dopo la chiusura di Commodore), che ha reso possibile tutto ciò. Un patrimonio di conoscenze, "cultura internazionale", collaborazione e reciproco aiuto che gli utenti delle altre piattaforme non possono far altro che invidiarci e che ci rende orgogliosi di quello che abbiamo ereditato da chi è venuto prima di noi e che abbiamo costruito per chi verrà dopo. Non starò ad elencarvi i numerosi progetti portati a termine da ATO, ricordo solo, fra tutti, la recente localizzazione di AmigaOS 3.5/3.9. Per un elenco più completo vi rimando alle nostre pagine web, dove potrete trovare anche gli indirizzi email di tutti i membri.

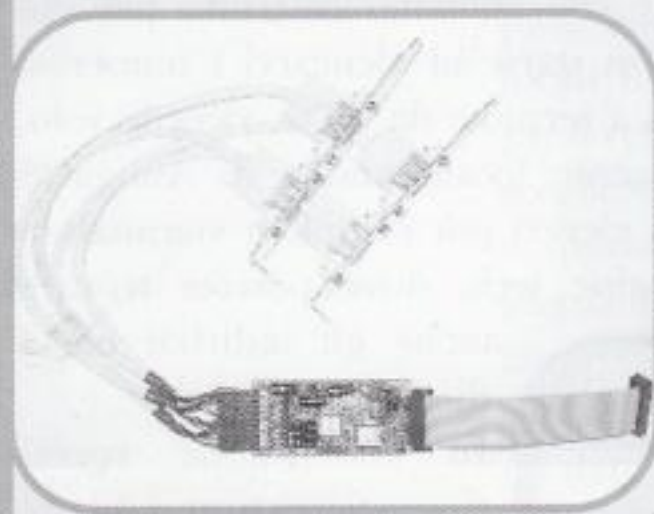
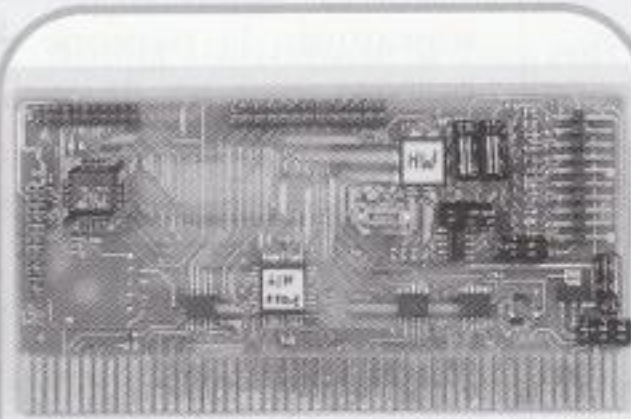
Il sito di supporto inglese di ATO.

In conclusione vorrei ringraziare tutti i membri della sezione Italiana di ATO per la grande professionalità e il grande impegno che hanno riversato, e continuano a riversare, in ATO; in particolar modo ringrazio i precedenti amministratori, Vincenzo Gervasi e Marco De Vitis, per il grande lavoro che hanno fatto nel coordinare quella che, grazie a loro, è diventata una delle sezioni più efficienti (e più invidiate) di tutta ATO. Un ringraziamento particolare a Mario dell'Oca e a Francesco Munda per avermi permesso di prendere alcuni spunti dalla relazione di presentazione di ATO da loro tenuta ad IPISA'97 e a Maurizio Lotauro per avermi fornito gli atti della conferenza.

Se volete maggiori informazioni o volete offrire la vostra collaborazione visitate i nostri siti web:
http://ato.vapor.com per le pagine internazionali
http://ato.vapor.com/italian per la sezione Italiana
oppure scrivete a:
Ole Friis ‹***ole_f@post3.tele.dk***›
Amministratore internazionale.
Sönke Tesch ‹***soenke@kino-fahrplan.de***›
Amministratore internazionale.
Stefano Guidetti ‹***essegi@libero.it***›
Amministratore nazionale.

IN BREVE

Highway e Subway

Nel mese di Dicembre sono stati resi disponibili due controller USB per Amiga. Il primo si chiama Subway ed è la versione per Amiga 1200 e si collega alla porta Clock. Naturalmente è consigliabile avere il computer montato in un case tower, il secondo si chiama Highway ed è la versione per Amiga 4000. Entrambi i controller sono dotati di quattro porte e supportano i protocolli USB v1.1 e USB v2.0 in questo ultimo caso però non è supportata la modalità ad alta velocità.

Il sistema richiede minimo un 68030 ed AmigaOS 2.04, l'integrazione con il sistema operativo è ottenuta grazie a dei drivers. Le prove condotte fino a questo momento hanno dato esiti positivi su svariati modelli di Amiga dal A2000 fino al 4000 con schede sia acceleratrici che grafiche.

http://www.e3b.de/usb/

MpegA.Library

Recentemente è stata rilasciata una nuova versione della mpega.library, la famosa libreria che permette di ascoltare gli MP3 su Amiga. Questa nuova versione è basata su libmad, questo nuovo algoritmo di decodifica è più preciso e permette quindi una migliore qualità del suono, in oltre risulta essere anche più efficiente e di conseguenza più veloce. Le versioni disponibili come sempre variano da quella per 68k fino al supporto per PPC-WarpOS.

ftp://de.aminet.net/pub/aminet/util/libs/mpega_libmad.lha

Elbox

Elbox ha rilasciato nuovi aggiornamenti per il Mediator Multimedia CD, giunto alla versione 1.13 e il MediatorUP versione 2.9. Gli aggiornamenti sono utilizzabili da tutti gli utenti che possiedono un Mediator PCI 3/4000T, Mediator PCI

AmigaOS XL

Haage & Partner continua a lavorare ad AmigaOS XL, con l'intenzione di migliorare sempre di più la compatibilità con il software esistente, questo lavoro ha già permesso alla lista di allungarsi notevolmente, i nuovi arrivi vedono ADM, ArtStudio, Digibooster Pro, Elastic Dreams, Fantastic Dreams, Octamed Soundstudio, PhotoFolio, Photogenics, Picture Manager, X-Trace, Xi-Paint e ZShell. Come molti sapranno AmigaOS XL è un "pacchetto" che comprende due emulatori, AmigaXL ed Amithlon, il primo funziona in modalità "Host" su sistema operativo QNX, tale emulatore sfrutta il sistema QNX per integrarsi al meglio con le varie periferiche. Il secondo emulatore, Amithlon, si basa su kernel linux ed è in grado di fare il boot da CD, tale versione risulta leggermente più veloce di AmigaXL.

http://amigaosxl.haage-partner.de/news-e.html

VaporWare

VaporWare ha rilasciato una nuova versione beta del browser Voyager[3] 3.3.120, disponibile sia per AmigaOS che per MorphOS, rispetto alle precedenti versioni beta, questa risulta una versione completa e funziona sia in presenza di un keyfile, sia in modalità demo, se non presente.
Altro nuovo aggiornamento rilasciato in beta è AmIRC 3.5.23, probabilmente il migliore programma di IRC per Amiga (e forse anche per qualche altra piattaforma), rispetto alla precedente versione, sono stati eliminati vari bachi.

Questa versione viene rilasciata solo per gli utenti registrati. Altri aggiornamenti della VaporWare riguardano il programma di gestione per il collegamento dei palmari Psion con Amiga, AmigaNCP che è giunto alla versione 2.2a, NetInfo, programma per monitorizzare la rete giunto alla versione 2.11 e AmTALK, programma di chat giunto alla versione 2.3.

http://www.vapor.com/

DKGStore.com

Presso il rivenditore italiano DKGStore potrete trovare un catalogo interamente rivisitato, con le ultime novità Amiga (tra cui, Aminet 46, Amiga Forever 5, Descent Freespace, Earth 2140 Mission Pack), Macintosh e Windows, prezzi in Euro, un pratico convertitore in lire per sapere il prezzo di ogni prodotto nella "vecchia" valuta, l'offerta del mese, e molte altre novità! Vi invitiamo quindi a visitare il sito del rivenditore umbro che è anche distributore di Bitplane.

http://www.dkgstore.com

Amigazette n. 10

Amigazette, la nota rivista italiana on-line dedicata ai sistemi Amiga e realizzata da AGI Puglia, è giunta al numero 10, ecco un elenco degli articoli trattati:
- Superjam: lo stato dell'arte musicale
- Windows XP? Grazie!
- Come usare il pgp sotto Amiga
- Find.Am: chi cerca trova
- Come configurare Yam
- Mobile technology
- Emulation updates
- Recensioni: Extreme, Simon the Sorcerer II, Wet & the Sexy Empire
- Intervista a Nicola Morocutti
- AmigaOS 10° lezione.

Inoltre il sito presenta una grafica rinnovata e un potente motore di catalogazione interno che permette di cercare l'argomento desiderato scorrendo il database ordinato per autori ed argomenti.
Buona lettura!

http://www.amigazette.it/

Enigma Amiga Life

Dopo molti mesi di incertezza sulla situazione della rivista dedicata ad Amiga pubblicata da Pluricom, la redazione ha finalmente potuto chiarire ai lettori ciò che era accaduto ormai quasi un anno fa.
I problemi economici dell'editore che, ricordiamo, pubblicava anche la nota MC Microcomputer, hanno bloccato la pubblicazione di tutte le testate compresa anche Enigma Amiga Life che, contrariamente alle voci che la davano in cattive acque, si trovava in una situazione stabile sia di pubblico che finanziaria.
Le delicate fasi seguite nel tentativo di salvare la società hanno impedito alla redazione di rivelare il reale stato delle cose lasciando i lettori in un comprensibile stato di smarrimento. Ora, chiarita finalmente la situazione di Pluricom che risulta in liquidazione, la redazione capitanata da Daniele Franza ha potuto, tramite un ricco ed interessante sito web, chiarire al proprio pubblico il reale stato delle cose e regalare a tutto il mondo amighista italiano una preziosa miniera di articoli proponendo in forma digitale tutti i numeri di Amiga Life.
Interessantissima anche la presenza degli articoli dei mai pubblicati numeri 121 e 122.
Un doveroso ringraziamento quindi a tutta la redazione per il prezioso lavoro svolto in questi anni di pubblicazione e per il ricchissimo sito che ci ha voluto regalare. Peccato per la fine prematura di questa interessante rivista e per la comprensibile amarezza e disillusione della redazione che speriamo di rivedere presto in altri progetti amighisti.

http://www.amigalife.info

IN BREVE

4000D, Mediator PCI 4000, Mediator PCI 3000D, Mediator PCI 1200 e Mediator PCI ZIV.
Nella nuova versione del Mediator Multimedia CD è stato migliorato il supporto per le schede TV, ora sono supportate ben 93 schede video, tra cui anche la S3 ViRGE DX
Nel nuovo aggiornamento del MediatorUP, sono stati aggiornati i driver delle schede grafiche S3 ViRGE e della famiglia Voodoo, migliorandone le prestazioni ed eliminando alcuni problemi presenti nelle precedenti versioni.

http://www.elbox.com/

NetConnect 3

Oliver Wagner, autore di Voyager3, ha creato un sistema che permette di aggiornare il proprio numero seriale via Web. Potete quindi registrare la vostra copia di NetConnect3 compilando un semplice questionario presente sul sito della Vaporware.

http://www.vapor.com/nc3update/

Total Amiga

E' stato attivato il nuovo sito internet dedicato alla neonata rivista inglese Total Amiga, questo è il nuovo nome del trimestrale precedentemente chiamato Clubbed.
Il primo numero della nuova rivista sarà disponibile a febbraio, sul sito ci sono tutte le informazioni riguardanti i contenuti della rivista, come abbonarsi o come richiedere i numeri arretrati di

http://www.oldgamesitalia.net/

IN BREVE

Clubbed.
Presso il sito internet è anche possibile scaricare i primi numeri (non più disponibili) della rivista Clubbed in formato PDF.

http://www.totalamiga.org/

XAD-System 11

Dopo molto tempo senza nessun aggiornamento è finalmente disponibile la nuova versione di XAD-System, il noto decompattatore di archivi. XAD supportava già una gran quantità di archiviatori e FileSystem, le novità arrivano proprio in quest'ultimo campo, ora infatti sono supportati i file system di Mac, C64 e lo SmartFilesystem. Oltre a queste caratteristiche XAD può anche essere usato con VirusZ per decompattare gli archivi ed analizzare l'eventuale presenza di virus.

http://www.dstoecker.de/xadmaster.html

High Voltage SID Collection

E' disponibile il 29' aggiornamento di High Voltage SID Collection, imponente raccolta di musiche in formato SID, chip audio utilizzato dal mitico Commodore 64.
In questo aggiornamento sono presenti 750 nuovi brani e 36 aggiornamenti. La raccolta completa contiene ben 17.730 brani in formato SID.

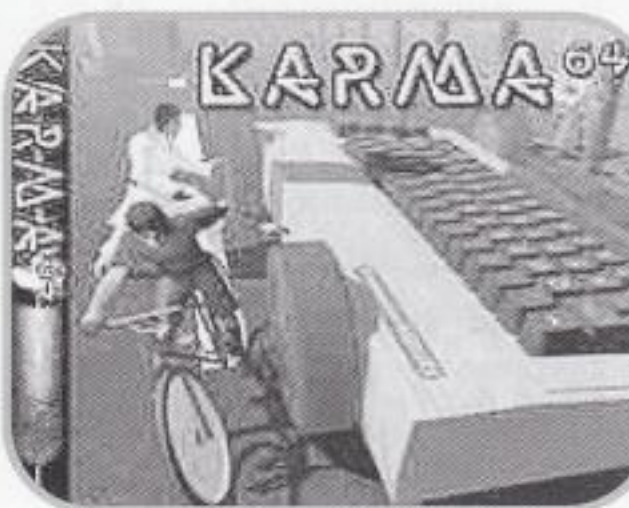
http://www.hvsc.c64.org/

#Amigaita

Gabriele Favrin segnala che "per motivi di sicurezza non e' piu' possibile collegarsi al canale IRC #AmigaITA utilizzando come username (non nick) "root". Si pregano gli utenti che se ne servono di modificarlo, agendo sulle impostazioni del proprio stack TCP/IP o del client IRC. Si ricorda che anche diversi server IRC, per le stesse ragioni, negano l'accesso a chi si collega con quell'username".

http://amigaita.cjb.net

Musiche del C64

Dopo circa 20 anni dall'uscita del Commodore 64, continua l'instancabile realizzazione di vari CD musicali dedicati alle stupende musiche realizzate originalmente con il piccolo computer di casa Commodore.
Tutti i CD citati sono disponibili per l'acquisto presso il sito internet di Bjorn Lynne, sono disponibili varie modalità di pagamento con la possibilità di effettuare tranquille transazioni on-line con carta di credito grazie al supporto dell'SSL.
Loading Ready Run è un CD audio realizzato dal gruppo danese chiamato Press Play On Tape.
Il CD contiene brani dei più grandi successi delle musiche del glorioso Commodore 64.
Le musiche presenti nel CD non sono realizzate con sintetizzatori, ma con veri strumenti, come chitarre, bassi, batteria e tastiere.
Il CD è stampato e realizzato in modo professionale, contiene 14 delle più famose colonne sonore del Commodore 64:
01. Rambo: First Blood part II (Martin Galway)
02. Ghosts'n Goblins (Mark Cooksey)
03. Warhawk (Rob Hubbard)
04. Monty On The Run (Rob Hubbard)
05. Beyond the Ice Palace (David Whittaker)
06. Wizardry (Mike Alsop)
07. Commando (Rob Hubbard)
08. Thing on a Spring (Rob Hubbard)
09. Aztec Challenge (Paul Norman)
10. Auf Wiedersehen Monty (Rob Hubbard / Ben Daglish)
11. Paperboy (Mark Cooksey)
12. Krakout (Ben Daglish)

13. Thrust (Rob Hubbard)
14. Master of Magic (Rob Hubbard)
La band danese si è recentemente esibita a Londra, ottenendo ottimi consensi sia dal pubblico, sia dagli autori originali dei brani, tra cui: Rob Hubbard, David Whittaker e Ben Daglish!
Presso il sito è possibile ascoltare alcune clip dei brani presenti nel CD.

KARMA 64 è un CD appena realizzato dagli Slow Poison (gli stessi che hanno realizzato Back in Time 3), questo CD utilizza le tecnologie audio più recenti per la realizzazione dei brani, utilizzando anche il sintetizzatore Korg Karma (da cui il nome del CD).
Questo CD audio viene venduto in una confezione tipica dei DVD e contiene anche una sezione CD-ROM.
Ecco i brani presenti nel CD:
01. Ocean Loader 2 - Martin Galway
02. Miami Vice - Martin Galway
03. Delta Victory - Rob Hubbard
04. Wizball - Martin Galway
05. Ocean Loader 4 - Jonathan Dunn
06. Mutants - Fred Gray
07. Afkanoid - Martin Galway
08. Chimera - Rob Hubbard
09. Way of the Exploding Fist - Neil Brennan
10. Revenge of the Mutant

Camels 2 - Ben Daglish
11. Gerry the Germ (Art of Bladdermix) - Rob Hubbard
12. BMX Kidz High Score/Scroll Machine - Jori Olkonnen
13. Sanxion - Rob Hubbard
14. Flimbo's Quest High Score - Johannes Bjerregaard
15. Crazy Comets - Rob Hubbard
16. Monty on the Run - Rob

Hubbard
INPUT 64 è un CD contenente una raccolta di 19 musiche classiche del Commodore 64 nella loro forma originale a 8 bit !
La medicina definitiva per i nostalgici del C64.
Nel CD è presente anche un opuscolo di 24 pagine a colori con la storia del computer, degli autori etc.
I Brani presenti in questo CD sono:
01. Intro. Contiene musiche di Jeroen Tel: (Turbo Outrun)
02. Rob Hubbard: BMX Kidz Title Theme
03. Jeroen Tel: Alloy Run Main Theme
04. Jeroen Tel: Theme from Kinetix
05. Peter Liepa: Boulder Dash [R]
06. Ben Daglish: The Last Ninja Wilderness In-Game
07. Rob Hubbard: Crazy Comets Main Theme
08. Martin Galway: Magnetic Fields IV [usato in Yie ar kung-fu]
09. Peter Clarke: Theme from Bubble Bobble
10. Jeroen Tel: Musica da Turbo Outrun
11. Chris Huelsbeck: brano finale di The Baby of Can Guru
12. Martin Galway: Arkanoid
13. Rob Hubbard: One Man and his Droid
14. Martin Galway: Insects in Space Intro
15. Peter Liepa: Boulder Dash [R] II : Rockford's Revenge
16. Chris Huelsbeck: the Antics-Chip War
17. Chris Huelsbeck: Starball
18. Rob Hubbard: Monty on the Run
19. Outro. Contiene musiche di Jeroen Tel: (Turbo Outrun)

http://www.lynnemusic.com

AmigaPassion

S caduto il termine per partecipare al concorso AmigaPassion, organizzato dal sito italiano AmigaPage, ecco la classifica dei vincitori: 1° Roman Sudlitz vince: Extreme, PuzzleBobs, mousepad di Amigapage. 2° Jean Yves Auger vince: Extreme, mousepad di Amigapage. 3° Peter Balogh vince: Extreme, poster. Come era stato precedentemente annunciato, verrà anche consegnata una copia di Extreme al 4° classificato: Michael Goken. Gli organizzatori del concorso ringraziano tutti i partecipanti, in particolar modo i concorrenti tedeschi che hanno dimostrato, partecipando numerosi, la loro passione per Amiga. Sperando di aver raggiunto lo scopo del concorso e soprattutto ringraziando tutti quanti per l'interesse dimostrato, danno appuntamento ad una possibile competizione futura.

http://www.amigapage.it/concorso_ita.htm

IN BREVE

BlitzBasic

Bernd Rösch ha ottenuto dalla Acid Software il permesso per pubblicare i sorgenti e gli eseguibili del BlitzBasic2, mentre gli eseguibili sono già disponibili su Aminet i sorgenti lo saranno la prossima settimana. Nel frattempo è già disponibile un aggiornamento degli eseguibili che oltre ad introdurre numerose nuove novità cambia anche il nome in AmiBlitz v2.21

BLITZ 2000

http://www.blitz-2000.co.uk/

Lista Amiga-Milano

Per tutti gli amici della piattaforma Amiga e della sua filosofia, è stata fondata la Mailing List chiamata Amiga-Milano, dove gli iscritti potranno discutere su Amiga e tutto ciò che gli gira intorno. A questa lista pubblica si possono iscrivere tutti quegli utenti che vogliono dare un proprio contributo o anche solo per seguire i discorsi, data la presenza all'interno della ML di alcuni personaggi di spicco del panorama Amiga in Italia.
Ad affiancare la lista è in progettazione la realizzazione di un sito/portale dedicato ad Amiga e a tutte quelle tecnologie che seguono la sua filosofia. In tale proposito i gestori della lista cercano persone che diano una mano a realizzare il sito, sono ricercati programmatori HTML, Java e anche grafici. Per iscrivervi alla ML mandate un messaggio vuoto a: ***amiga-milano-subscribe@yahoogroups.com***
Per postare i vostri messaggi scrivete a: ***amiga-milano@yahoogroups.com***

http://it.groups.yahoo.com/group/amiga-milano/

Virtual Works

Importanti novità presso il noto rivenditore/distributore veneto. Sono disponibili le nuove schede audio Zorro II Repulse Gold, la versione 4.1 di Pagestream, le schede Mediator 4000 ed i videogiochi Descent:Freespace, Earth 2140 Mission Disk, The Feeble Files e Puzzle Bobs. Sono inoltre disponibili moltissimi prodotti a prezzi scontati come Image FX 4.5, Draw Studio 2, iFusion e molti altri.

http://www.virtualworks.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Ultime notizie

di Claudio Marro Filosa e Nicola Morocutti

AmigaONE

In occasione della fiera Amiga Alt WoA, tenutasi in inghilterra il 23 febbraio, Eyetech ha mostrato finalmente il nuovissimo AmigaONE in funzione. Poichè Amiga OS 4.0 non è ancora disponibile, AmigaONE veniva mostrato in funzione con installato il sistema operativo Linux per PowerPC. Tra le novità più interessanti, rispetto a quanto precedentemente annunciato, sarà possibile usufruire di AmigaONE senza la necessità di collegarci anche un Amiga 1200. Chi è interessato ad utilizzare comunque il chipset originale di Amiga, potrà utilizzare una apposita scheda PCI per collegare un Amiga 1200 all'AmigaONE. Attualmente la scheda è pronta per andare in produzione, periodo previsto per la prima metà di marzo 2002. La vendita al pubblico è prevista per fine aprile, inizio maggio 2002, una volta terminati i necessari test di AmigaONE con Amiga OS 4.0.

Inizialmente AmigaONE sarà prodotto con un processore PowerPC G3 a 600mhz presente direttamente nella scheda madre, questa soluzione è stata adottata per produrre delle schede con il prezzo più contenuto possibile. In un secondo momento saranno prodotte schede AmigaONE con processori G3/G4 presenti su schede CPU, in questo modo la CPU potrà essere aggiornata senza cambiare scheda madre, questi AmigaONE saranno comunque più costosi. Ecco alcune informazioni tecniche su AmigaONE:
- Possibilità di inserire la scheda in un Tower standard ATX
- CPU PowerPC G3/G4
- memoria 133MHz FSB
- dispositivo integrato per Floppy disk, Seriale, Parallela, tastiera e mouse
- dispositivo integrato per due porte USB e per due collegamenti LAN; AC97; MC97; UDMA100
- slot AGP 2x (ancora da confermare)

AmigaONE con G3 a 600Mhz avrà un prezzo previsto di circa 600 Euro.

www.eyetech.co.uk

Nokia, partner di Amiga Inc.

Amiga Inc. ha annunciato una nuova collaborazione con Nokia. Inizialmente nel solo mercato svedese, è prevista l'installazione di AmigaDE sui Nokia Mediaterminal, innovativo dispositivo tecnologico di intrattenimento per la casa, recentemente messo in commercio in Svezia. Questo nuovo dispositivo offre la trasmissione video digitale con qualità broadcast, videogiochi, possibilità di scaricare o visionare da internet contenuti digitali, un completo accesso ad internet e possibilità di usare la tecnologia PVR (personal video recorder). Bill McEwen, presidente e CEO di Amiga Inc. ha dichiarato: *"Con l'annuncio di oggi (2 febbraio 2002 ndr) è stato effettuato un'altro passo significativo verso la visione che permetterà agli utenti Amiga di accedere alle loro applicazioni favorite, tramite qualunque dispositivo e qualunque piattaforma. L'inserimento di Amiga nel Mediaterminal di Nokia, permetterà ai consumatori di accedere ad una vasta scelta di giochi e di intrattenimento tramite un dispositivo centrale collegato ai loro televisori."* Con l'utilizzo di AmigaDE sul Mediaterminal di Nokia, gli utenti saranno in grado di scaricare, archiviare e accedere ai giochi più recenti, applicazioni, file MP3, MPEG4, Chat e streaming video, trasformando la TV familiare in un centro di intrattenimento multifunzionale.

www.amiga.com/corporate/022202-nokia.shtml

Microsoft ed Amiga?

Già da alcune settimane giravano insistenti voci riguardanti un'interessamento di Microsoft agli sviluppi della tecnologia intent/AmigaDE. Proprio l'ultimo executive update del presidente e CEO di Amiga, Bill McEwen ha rilanciato questa ipotesi. Pare infatti che Amiga dimostrerà la propria tecnologia durante l'Embedded System Show di San Francisco dal 12 al 15 febbraio allo stand di Microsoft. La cosa è stata confermata da Gary Peake di Amiga Inc. Questa collaborazione apre spiragli di sviluppo insperati ed attualmente inimmaginabili, il supporto di Microsoft potrebbe segnare un passo fondamentale nel rilancio di Amiga. Vi terremo informati sugli sviluppi.

www.amiga.com/corporate/022202-mcewen.shtml ■

Nokia Mediaterminal

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiatlas 6

di Stefano Guidetti

Finalmente è disponibile la nuovissima versione dell'ormai unico pianificatore di itinerari per Amiga: Amiatlas 6!

Con questa nuova versione, al momento disponibile solo con la localizzazione in tedesco, torna finalmente anche sul mercato italiano uno dei migliori (e, purtroppo, anche l'unico rimasto) pianificatori di itinerari per Amiga.

A detta degli autori questa versione elimina le incompatibilità con i processori più veloci e con le schede grafiche. Inoltre sono state aggiunte nuove funzionalità ed è stata incrementata la velocità generale di esecuzione.

Se acquistata direttamente sul sito web degli autori, il CD-ROM completo di tutte le mappe costa, 55,73 euro. L'aggiornamento dalla versione 5 (con almeno 5 mappe supplementari) costa invece 40,39 euro

Questi sono i requisiti per il funzionamento del programma:

Minimi:

Amiga con OS 3.0, processore 68020, 8 MByte di RAM, 20 MByte di spazio libero su disco rigido

Consigliati:

Amiga con OS 3.1, processore 68030, 12 MByte di RAM, chipset AGA

Migliori:

Amiga con OS3.9, processore 68060, 32 MByte di RAM, scheda grafica compatibile con CyberGraphX o Picasso96.

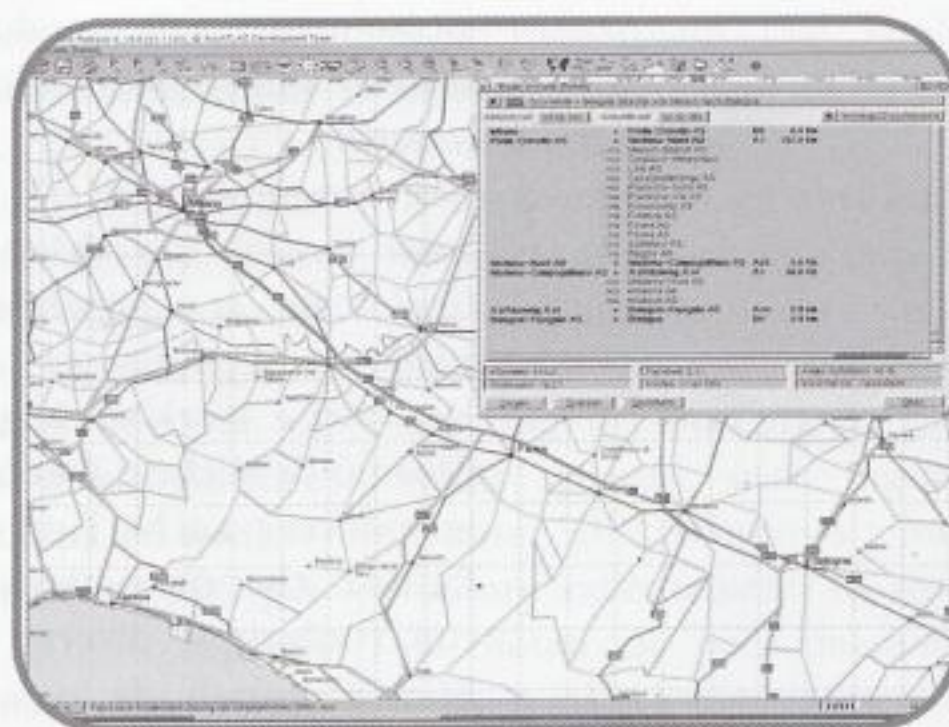
Il programma funziona anche su DRACO e UAE.

L'installazione completa su disco rigido richiede circa 600 MByte di spazio libero.

Ecco un breve elenco delle caratteristiche principali del prodotto:

- itinerari con tappe intermedie illimitate
- possibilità di scegliere fra l'itinerario più veloce, più corto, meno costoso e più piacevole
- descrizione degli itinerari con livello di dettaglio selezionabile
- Mappa stampabile con indicazione della scala, su pagina singola o come poster composto da più pagine
- Guida per le città integrato per Germania, Svizzera e Austria (con molte immagini a corredo), con centinaia di informazioni sulle città, sugli hotel e sui parchi
- Guida a migliaia di Hotel, con prezzi e attrezzature e in molti casi con immagini.
- Strumenti supplementari integrati, per esempio un database con i codici delle automobili o un database completo dei codici postali per la Germania
- Calcolo dei costi di gestione dell'automobile con molte opzioni.
- Possibilità di personalizzazione delle mappe e di creazione di nuove mappe interamente da zero.

Gli autori ci hanno confermato che a breve dovrebbe uscire un ulteriore aggiornamento che aggiungerà la localizzazione per numerose altre lingue, tra cui ovviamente l'italiano. Non ci resta che rimandarvi a uno dei prossimi numeri per una recensione più approfondita del prodotto. ■

Una visuale d'insieme degli stati europei presenti in Amiatlas 6.

Milano - Bologna, ecco il tragitto consigliato da Amiatlas.

Amiga Forever 5

di Dario Soccoli

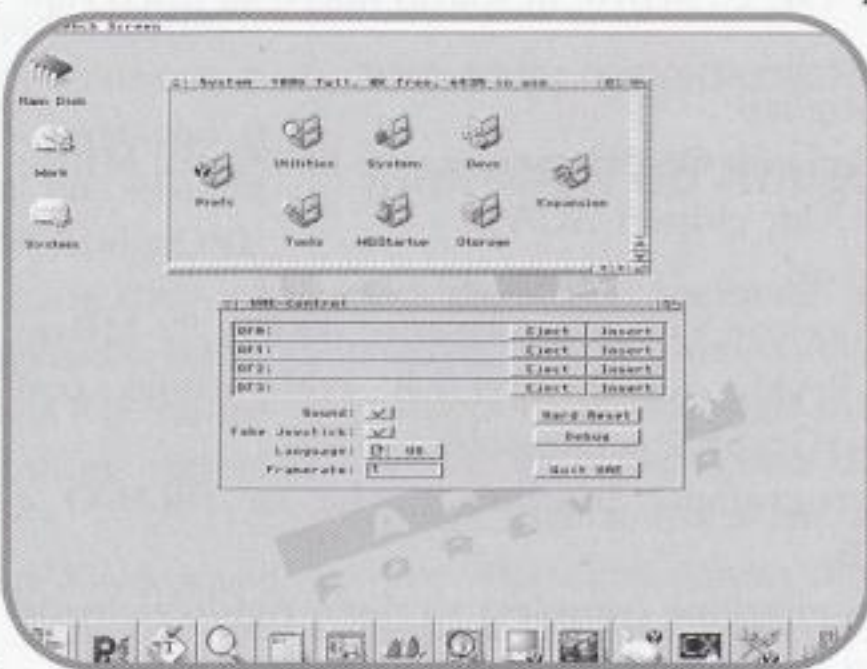
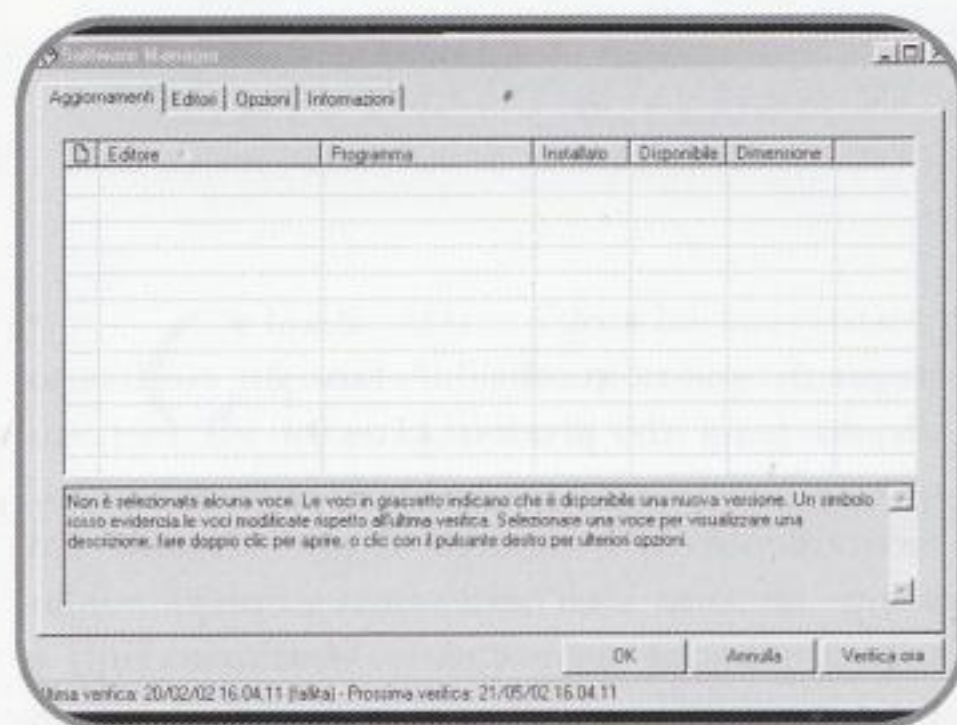
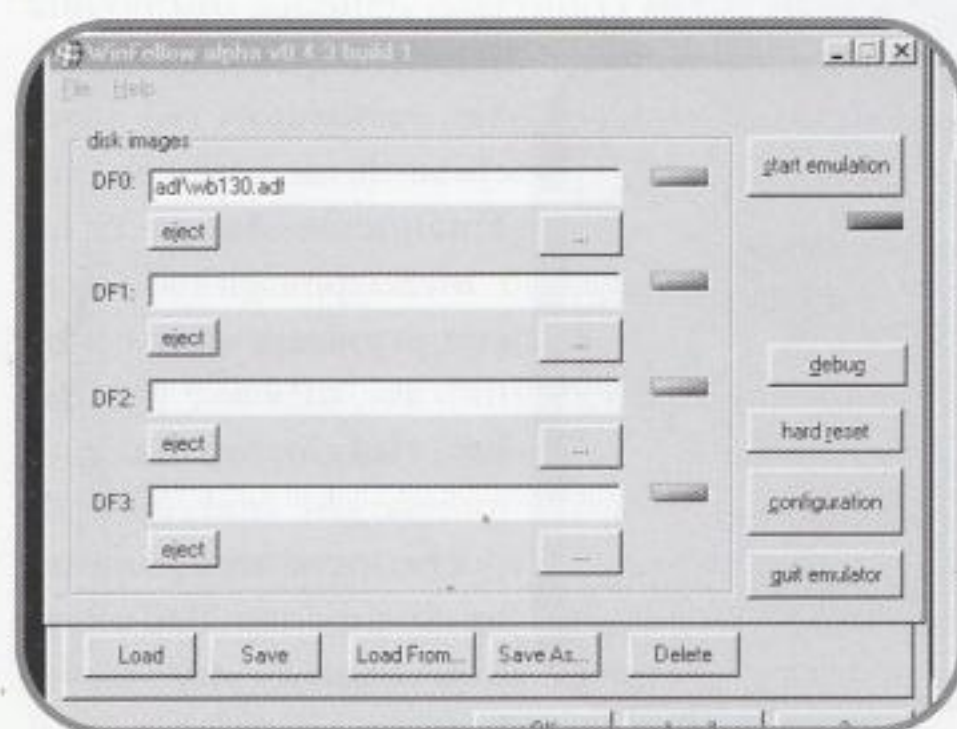
Il primo degli emulatori Amiga e' stato UAE, nato inizialmente sotto Unix, la sigla significava "Unusable Amiga Emulator" e come lascia intendere il nome si trattava di un emulatore dalle ridottissime capacita'. Nonostante tutto questo emulatore ebbe un certo successo in quanto venne subito effettuato il porting su quasi tutti i sistemi operativi conosciuti come Macintosh, BeOS e OS/2 tanto per citarne i principali, ma il port piu' completo e' sempre risultato essere quello per Windows, che in un certo senso trainava lo sviluppo di tutti gli altri. Nel 1996-97 l'utilizzo di WinUAE prendeva sempre piu' piede, assieme con la distribuzione su molti siti di materiale illegale, soprattutto le rom dell'Amiga, il Workbench ed una nutrita serie di giochi disponibili nel formato ADF (in pratica l'immagine dei dischetti da 880Kb). L'emulatore all'epoca era molto lento (per la cronaca a cavallo tra il 96 e il 97, 5 anni fa, i processori Intel piu' potenti viaggiavano poco sopra i 200 MHz, e le schede grafiche consumer avevano 1 o 2 Mb di ram), una velocita' appena sufficiente per utilizzare qualche vecchio gioco, magari rallentando il refresh rate o togliendo il sonoro.

Bootmenu di scelta.

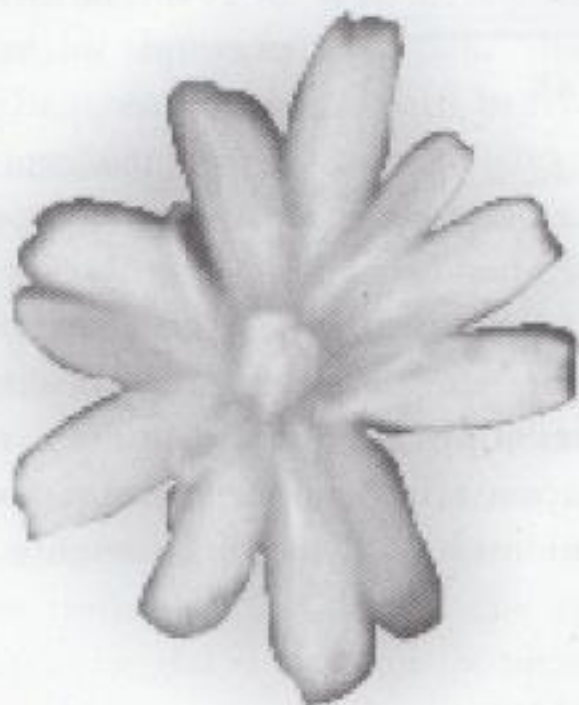
Nel novembre del 97, ad Ipisa fece il suo debutto AmigaForever 1.0, finalmente era possibile acquistare in modo legale un emulatore Amiga, completo di Kickstart e Workbench grazie all'impegno della Cloanto di Michele Battilana. La prima versione introduceva anche l'utilizzo del software RTG Picasso, che permetteva di utilizzare schermi con risoluzione diversa da quella del chipset ECS e quindi di poter sfruttare in modo decente le sempre piu' avanzate capacita' delle schede grafiche che si sono succedute a ritmo incalzante negli ultimi anni. Tale soluzione permetteva di lasciare da parte le pesanti limitazioni delle risoluzioni PAL, permettendo schermi a 8, 16 e 24 bit aprendo la strada all'utilizzo di software di produttivita' al posto dei soli giochi.

In cinque anni sono uscite altre versioni di Amiga Forever sempre piu' ricche di contenuti e di utility, WinUAE ha fatto passi da gigante aggiungendo il supporto TCP/IP, migliorando la velocità grafica grazie all'uso delle nuove versioni di DirectX di Windows. Al supporto iniziale per il solo 68000 si e' aggiunto il supporto per 68020 e 68040, oltre all'emulatore per operazioni in virgola mobile 68882. Negli ultimi anni lo sviluppo si e' rivolto anche alla parziale compatibilità AGA, che risulta essere abbastanza matura per giochi che accedono al chipset in modo non ortodosso. Il passo successivo, e dal quale sono nati anche gli emulatori del pacchetto AmigaXL, e' stata l'introduzione della compilazione JIT (Just In Time) che assieme alla disponibilita' di processori sempre piu' veloci, ha consentito di superare le performance degli Amiga dell'ultima generazione basati su 68060. Questa nuova versione di Amiga Forever incorpora proprio questo salto di qualità, diventando estremamente versatile.

WinUAE 3.1+ in azione.

Il CD di Amiga Forever 5 si presenta come al solito ricco di contenuti di carattere storico, cosa questa che ha sempre contraddistinto tutte le edizioni. In particolaresono presenti i video "The Deathbed Vigil" realizzato da Dave Haynie durante gli ultimi giorni della Commodore ed una conferenza di Jay Miner. I contributi audio, contenuti sotto forma di file WAV, propogono invece un'intervista realizzata con Jay Miner nel 1990 dagli stessi sviluppatori della Cloanto. A comple

Il comodo tool di aggiornamento via Internet.

Finestra dei settaggi floppy di Win Fellow.

PROVATO SU

Athlon 1400MHz
256Mb RAM
Matrox G450
Windows 98SE

realizzati in prima persona da Jay Miner. Fra le immagini inserite nel CD sono degne di nota le firme stampate all'interno dei case delle prime versioni di Amiga1000, dal team che all'epoca aveva realizzato il miracolo che noi tutti conosciamo.

All'interno del CD e' presente Personal Paint 7.1b in versione completa, oltre agli immancabili tool presenti anche nelle versioni precedenti, come AmiToRTF, un tool che permette di convertire documenti in formato Amiga in RTF, formato questo che risulta piu' digeribile ai word processor di Windows, ma che puo' risultare utile anche per chi ha ancora vecchi testi scritti con il C1-text (poi chiamato Personal Write) o con WP storici come il Wordworth o FinalWriter. Un'utility molto utile e' anche DirDiff, che permette di confrontare, copiare e sincronizzare due directory, eventualmente copiando solo i file necessari, molto utile nel caso di back-up. Una gradita novita' rispetto alle edizioni precedenti e' la presenza di DirectoryOpus 5.5, la versione precedente a Magellan, in versione completa grazie alla licenza di GPSoftware. Altre directory contengono il sistema MagicWB, FullPalette, NewIcons, Picasso96 (con licenza ufficiale) ed utility per la gestione di file DMS. In ambiente Windows appena si inserisce il CD nel lettore compare, grazie all'Autorun, il pannello principale di AF5, grazie al Menubox realizzato da Cloanto, contenente una serie di preset che consentono di poter lanciare ed utilizzare l'Amiga direttamente da CD senza alcun tipo di installazione. Altre opzioni riguardano le configuraioni e l'installazione su hard disk, quest'ultima necessita di serial code stampato all'interno della confezione, gli altri pulsanti consentono di vedere i contenuti storici accedere alla home page di Cloanto dedicata all'emulatore (http://www.cloanto.com/forever/) ed alla documentazione nella sola lingua inglese presente in formato HTML all'interno del CD. La documentazione molto esaustiva comprende anche una guida all'installazione delle varie versioni di UAE presenti nel CD, dedicate ad altre piattaforme come Mac, Linux ed addirittura Amiga (versionj per 68k e PPC per ppc.library). Inoltre nel CD e' compreso anche l'altro emulatore, nato inizialmente per girare in ambiente DOS, il Fellow; da un po' di tempo e' disponibile anche una versione per Windows, chiamata originalmente WinFellow.

Da questa edizione di AF5, oltre ai Kickstart dal'1.0 al 3.1, sono presenti anche le rom del CDTV e CD32, rendendo l'emulazione ancora piu' completa; per quanto riguarda il Workbench questo e' presente fino alla versione 3.1, ma sono presenti anche le versioni piu' vecchie, compreso il mitico Boing originale.

L'installazione del 3.5/3.9 presenta qualche problema, facilmente risolvibile tramite qualche assign, oppure trasferendo direttamente il back-up di un Amiga vero, ponendo attenzione a togliere programmi specifici per 060 ed altri eseguibili non supportati direttamente. Questo emulatore utilizza in maniera trasparente tutte le risorse presenti in Windows non ponendo nessun vincolo sull'hardware richiesto, al contrario degli altri emulatori; questo rende attualmente AF5 il miglior sistema per utilizzare l'AmigaOS su PC portatili che spesso propongono in campo audio/video soluzioni proprietarie basate sull'utilizzo di chipset ad hoc. Inutile dire che l'introduzione dell'emulatore 68k JIT permette a WinUAE di mettere il turbo, la velocita' generale non teme confronti con gli 060 a 50MHz (la macchina usata per il test e' un AMD Athlon 1400), tutti gli applicativi "pesanti" provati sembrano volare, in particolare PageStream che risulta essere particolarmente avido di cicli macchina.

Il confronto con gli altri emulatori e' tutto sommato in parita', in quanto tutti e tre utilizzano lo stesso motore di base, nel caso di WinUAE la presenza quanto mai ingombrante di Windows puo' causare rallentamenti in sistemi dotati di poca memoria ram. WinUAE comunque esce vincitore in campo grafico, in quanto l'utilizzo delle DirectX risulta essere piu' ottimizzato

rispetto all'uso del Frame Buffer di Linux presente in Amithlon o ai non proprio ottimizzati driver di QNX per AmigaXL.
Nonostante i preset presenti e' praticamente d'obbligo trovare i giusti settaggi che meglio rispondono al PC posseduto, a questo proposito la sezione audio e' senz'altro meglio emulata da WinUAE per i programmi che non utilizzano il sistema di RTA (AHI).
Per finire vorrei dedicare qualche riga ad AmigaExplorer che rappresenta un po' il fiore all'occhiello di AF5, gia' presente da tempo, questo software realizzato da Cloanto permette di collegare in pochi secondi un'Amiga (vero finalmente) in rete per lo scambio di dati, la lettura di floppy Amiga (utilizzando il lettore del computer remoto) ed addirittura un'opzione per prelevare le rom dalla macchina in rete. La connessione puo' avvenire sia tramite Ethernet utilizzando il TCP/IP o tramite collegamento seriale con un opportuno cavo null-modem. Amiga Explorer puo' essere anche acquistato a parte direttamente via internet dal sito della Cloanto e rappresenta il metodo piu' semplice per realizzare una rete senza scontrarsi con gli script di configurazione di Samba.
AF5 introduce anche una nuova utility per aggiornare in maniera automatica la propria versione di WinUAE, tale software si collega a richiesta con tre server di default (altri possono essere aggiunti) cercando nuove versioni disponibili che poi possono essere scaricate ed aggiornate con un doppio click.

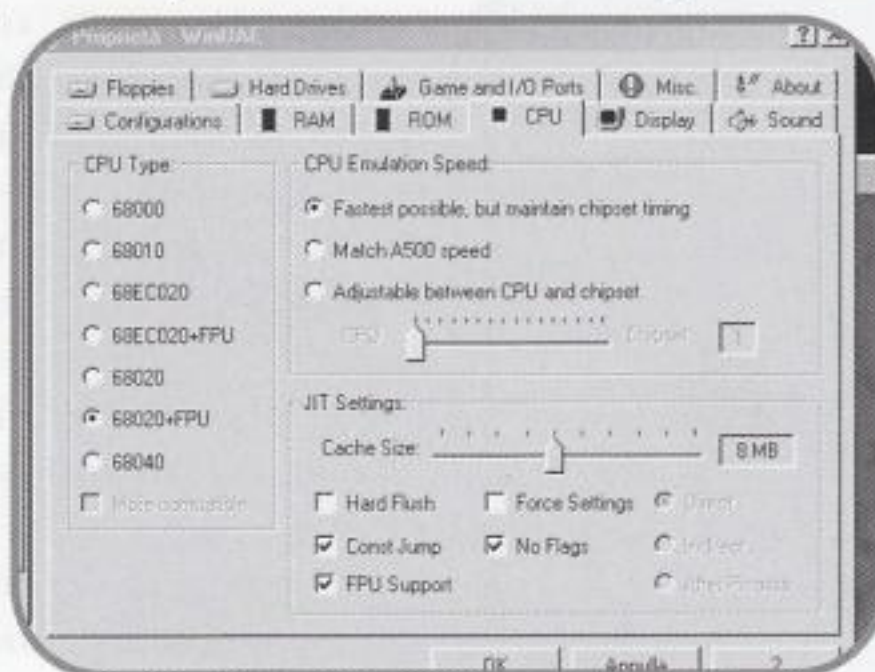
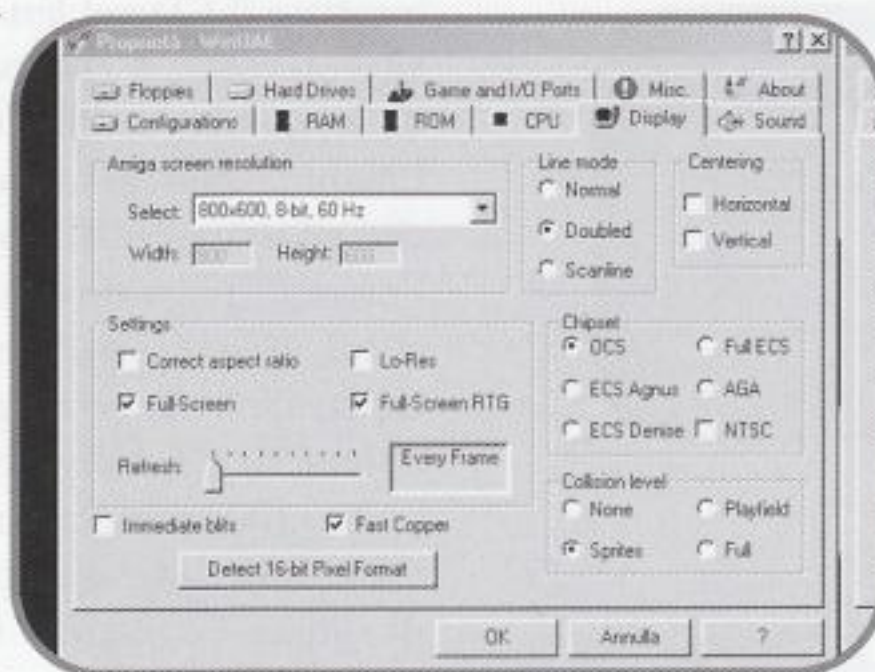
La scelta della CPU da emulare in WinUAE.

Settaggi video di WinUAE.

■ CONCLUSIONI

Nel giro di pochi mesi abbiamo avuto la fortuna di avere un numero di emulatori superiore ad ogni aspettativa, tutti con punti a favore o a sfavore, personalmente non li trovo in diretta concorrenza in quanto ognuno si rivolge a casistiche di utilizzo diverse. Pur non essendo lo scopo di questa recensione fare un confronto diretto fra i tre prodotti, l'uscita sul mercato quasi simultanea porta a dover fare una scelta. Sicuramente AF5 rimarra' il piu' versatile dal punto di vista dell'hardware, gira splendidamente ovunque sia installato Windows. Tutti e tre i prodotti svolgono appieno il loro ruolo, cioe' continuare ad usare l'Amiga anche dopo quasi 10 anni dall'uscita sul mercato dei modelli 1200 e 4000, senza dover aver paura che eventuali guasti ci facciano dannare troppo alla ricerca di pezzi di ricambio, riparatori o macchine di seconda mano. Finalmente AmigaOS ha i mezzi per girare senza compromessi dappertutto: casa, ufficio e perfino in viaggio; situazione questa che nel giro di pochi mesi sara' rimessa in discussione dall'uscita di AmigaOS 4.0 e del porting definitivo verso il PPC. E' difficile in questo momento fare delle previsioni su come si muovera' il mercato del software nei prossimi mesi, il successo sempre maggiore degli emulatori potrebbe bloccare l'uscita di prodotti veramente innovativi mantenendo la compatibilita' 3.x/68k per arrivare ad una fetta di mercato piu' ampia. L'utilizzo di UAE per giochi o programmi vecchi invece rimane un punto fermo, vista anche la grande disponibilita' di giochi in formato ADF presenti in internet su siti come, ad esempio, ***www.back2roots.org***, e l'estrema semplicita' di creare dei presets con WinUAE, per meglio emulare Amiga differenti grazie anche a tutti i Kickstart presenti. Ricordo inoltre che AmigaForever5 puo' essere acquistato in versione completa presso i rivenditori Amiga oppure in versione ridotta, cioe' priva di contenuti multimediali, direttamente via internet.

AMIGA FOREVER

http://www.oldgamesitalia.net/

Intervista esclusiva a Michele Console Battilana

Claudio Marro Filosa ha intervistato per noi il "patron" di Cloanto che ci racconta la storia della sua azienda ed i progetti per il futuro con un occhio di riguardo ad Amiga.

- Cominciamo con una piccola presentazione: raccontaci come è nata Cloanto e quali sono i prodotti attualmente in sviluppo ed i progetti per il futuro?

Cloanto Italia srl, che è l'azienda che si occupa di Amiga, è nata nel 1987, quando, alla ricerca del modo migliore per pubblicare e distribuire la videoscrittura che stavo completando (C1-Text), decisi di avventurarmi in questa interessante esperienza dove il software si fa materia e incontra le persone. Per quanto riguarda il futuro devo ammettere che il discorso non mi viene semplice come quello sulle origini. Amiga riuscì a dare nuovi spazi, forme di espressione e obiettivi pratici a quella che mi piace chiamare "Generazione Amiga". Ogni epoca ha i suoi giovani, i suoi idealisti, i suoi perfezionisti, i suoi tecnocrati, i suoi sognatori, i suoi artisti... e in questo la Generazione Amiga non è certo speciale, ma resto dell'idea che il modo in cui Amiga riuscì a offrire punti di riferimento e richiamare persone affini abbia qualcosa di unico e magico. Ora questa generazione è, in gran parte, in crisi di identità. Quello che qualcuno oggi chiama "Amiga" fa leva su motivazioni interiori simili, ma a mio avviso non le soddisfa, e anzi in questo non fa che sottolineare come i tempi siano cambiati, come si faccia sempre più marketing e sempre meno tecnologia, come il pubblico sia, addirittura, sempre più alienato dall'informatica in generale, a prescindere dalla "marca". Ovunque ti volti, alle fiere Amiga, vedi bravi ingegneri e programmatori a cui va tutto storto, e di cui mai avresti creduto, anni fa, quando sognavano di cambiare il mondo, che avrebbero un giorno potuto ammirare e seguire la fama di chi, con mezzi anche dubbi, riuscirebbe a vendere qualsiasi cosa, senza quasi sapere di cosa si tratta, fosse anche un frigorifero agli eschimesi. Se da un lato trovo affascinante la sfida imposta da cambiamenti tutto sommato normali, considerato che ci troviamo in un campo che dai tempi dei pionieri è passato a una fase più matura, mi piacerebbe molto trovare nuovi punti di contatto con persone che continuano a essere alla ricerca di una certa eccellenza, e che magari, pur senza rinunciare a soddisfare le esigenze pratiche di oggi, si prendono ancora il tempo di sognare e pensare, con fiducia, a un domani in cui in ogni caso è probabile che sia ancora una volta l'informatica ad avere il maggiore impatto sulla vita di tutti. Tornando a noi, le difficoltà del mercato Amiga in Italia (con il fallimento della Commodore Italiana il mercato locale fu tra i primi a crollare) ci hanno portato all'estero già qualche anno fa, ora anche con prodotti non Amiga. Il 2002 dovrebbe essere l'anno del rientro, con un nuovo sito cloanto.it, e prodotti come Accenti, che è stato premiato dalla Giuria del Premio Smau Industrial Design, ma la cui tecnologia sinora era stata applicata solo come componente per terze parti.

Michele durante Pianeta Amiga 2001

- Raccontaci di come è nata l'idea di realizzare Amiga Forever, quali sono stati i problemi che avete incontrato per realizzarlo.

L'idea è nata, nel 1997, da una convergenza di fattori: da un lato i PC stavano diventando sufficientemente potenti per poter emulare un Amiga; dall'altro noi stessi, come utenti di calcolatori Amiga sempre più isolati dal mondo e sempre più carenti di parti di ricambio, sentivamo il bisogno di una soluzione del genere; Brian King, uno dei principali autori di WinUAE, stava inoltre lavorando da noi a Udine. Il problema principale che abbiamo incontrato è legato a un altro aspetto che si intendeva risolvere, e cioè quello delle licenze. A quel tempo non era inusuale per chi scriveva o pubblicava un emulatore finire in tribunale, e su internet la domanda e l'offerta di ROM e di programmi Amiga in un contesto di emulazione non contribuivano certo alla percezione di un ambiente "sano". Ingegneri Amiga come Dave Haynie avevano espresso, anche in newsgroup pubbliche, perplessità sui brevetti Amiga implementati senza licenza negli emulatori, e altri rappresentati di Gateway, proprietaria della tecnologia, avevano indicato che "si doveva fare qualcosa". Ci siamo mossi prima noi, trovando un accordo con i numerosi programmatori di UAE e Fellow, che allora non erano in licenza GPL, e contrattando con le società del gruppo Amiga, dapprima non poco esitanti e dubbiose. Come lo stesso Petro Tyschtschenko disse nel 1998, "Rilasciare a Cloanto una licenza per far girare il sistema operativo Amiga su un PC non è stata una decisione facile", ma proprio a Petro bisogna riconoscere il merito di aver saputo a sua volta convincere Gateway.

- Siete soddisfatti delle vendire di Amiga Forever?

Le vendite non sono mai state una priorità in questo pacchetto, nel senso che i numeri e l'interesse intorno ad Amiga erano già sensibilmente calati quando Amiga Forever è stato rilasciato. I distributori continuano comunque a indicare che per gli standard Amiga le vendite sono molto buone. Per noi la priorità era e rimane la continuità del rapporto con Amiga e i suoi utenti, e questo

continua indubbiamente a essere fonte di soddisfazione.

- Cosa offre Amiga Forever in più rispetto alla distribuzione freeware di WinUAE?
Tecnicamente né Gateway né Amiga hanno mai rilasciato licenze "freeware", per cui WinUAE, come UAE e gli altri emulatori in generale, non ricadono in questa categoria. Ciò sia per la questione dei brevetti, che noi abbiamo in ogni caso acquisito in licenza, che perché non funzionano senza altri componenti, come le ROM e il sistema operativo, anch'essi forniti dietro licenza in Amiga Forever.

- Quanto ha inciso la pirateria nelle vendite di Amiga Forever?
Nel bene come nel male, chi lo può dire?

- E' previsto, per il futuro, il supporto delle schede grafiche 3D PC tramite Warp3D?
Desiderato certamente sì. Previsto o prevedibile... c'è bisogno dell'aiuto di molte altre persone.

- Ci sono altre innovazioni che intendete aggiungere ad Amiga Forever?
Con l'introduzione di Software Manager abbiamo mosso un primo passo nella direzione di un "front end" per cui i singoli componenti, come per esempio l'eseguibile di WinFellow o WinUAE, oppure dei giochi, potranno presto essere scaricati e installati con un singolo clic. Con più risorse sarebbe certamente desiderabile implementare una versione del codice JIT, basata su quello attuale, o, in caso di non collaborazione degli autori, su un codice diverso, privo di bug e condivisibile sia da WinFellow che da WinUAE. Ritengo che l'aumento di prestazioni introdotto dal codice JIT sia stato l'evento più interessante legato all'emulazione Amiga dopo la possibilità di far girare codice Amiga sul PC in generale.

- Quali saranno i futuri prodotti della Cloanto?
L'ideale a mio avviso sarebbe quello di poter rilasciare dei prodotti di qualità, che diano soddisfazione a chi li realizza come a chi li usa, mantenendo il contatto con la comunità e l'indipendenza da grandi gruppi, e nel contempo dandoci l'opportunità di puntare a una meta più distante, perché ovviamente la Generazione Amiga continua ad avere i suoi sogni... Comunque ci stiamo lavorando. Idee e contributi sono sempre ben accetti (*mcb@cloanto.com*).

- Come giudichi il comportamento di Amiga Inc. in questi ultimi mesi?
Non giudico.

Accenti, uno tra i nuovi prodotti di Cloanto.

- Pensi di supportare i futuri Amiga OS 4.0, AmigaDE e MorphOS?
Innanzitutto siamo più che contenti di poter offrire, oggi, la compatibilità con oltre 15 anni di software già scritto per Amiga. Per quanto riguarda il futuro, il marchio "Amiga" non è nostro, e mi pare che abbia un'identità sempre meno definita e sempre più basata su lavoro di terze parti, come Tao Group per quanto riguarda AmigaDE, e vari sviluppatori Amiga per quanto riguarda i futuri possibili di quello che potrebbe continuare a essere venduto come "Amiga OS", con numeri di versione via via crescenti. Certo se si passa al PowerPC, non c'è molto margine per l'emulazione su un processore Intel, ma del resto non era questo l'obiettivo di un sistema di emulazione. Se Amiga veramente avrà un nuovo futuro su una nuova architettura hardware di riferimento, allora saremo contenti che questa sfrutterà componenti di emulazione che anche grazie ad Amiga Forever hanno potuto essere sviluppati e migliorati anno dopo anno in piena legalità, mentre per quanto riguarda il nuovo software scritto per un eventuale nuovo Amiga, questo ovviamente non avrà bisogno di un sistema di emulazione.

L'home page di Amiga Forever.

http://www.oldgamesitalia.net/

www ks.it

hardware - software - assistenza - distribuzione

Espansioni PCI per Amiga

Mediator A1200 4 slot PCI per A1200 con MM CD	268.55€
Mediator ZIV 4 slot PCI per A1200 con Zorro IV con MM CD	268.55€
Mediator A4000 4 slot PCI per A4000 con MM CD	in arrivo
Mediator Multimedia CD	36.16€
Prometheus PCI per A4000 Zorro III	309.35€
G-Rex A1200 (richiede Blizzard PPC)	247.89€
G-Rex A4000 (richiede Cyberstorm PPC o MK3)	265.97€

Disponibile ampio assortimento di schede PCI compatibilii con Amiga.

Sistemi operativi e manual

Amiga OS 3.9	45.96€
Amiga OS 3.9 Manuale Italiano	40.80€
Amiga OS 3.9 + Manuale Italiano 3.9	76.95€
Amiga OS XL	154.42€
Amiga Developer CD 2.1	25.30€
Amiga Party Pack (SDK Amiga DE)	165.26€

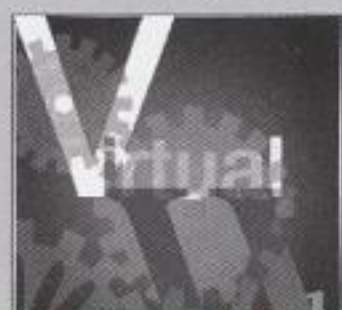
Disponibili Rom 3.1 per ogni modello Amiga.

Videogiochi

Amiga Classix 3	20.14€
Earth 2140	51.12€
Earth 2140 Mission Pack	25.30€
Payback	61.45€
Shogo: Mobile Armor Division	56.29€
Heretic 2	56.29€
Simon the Sorcerer 2	40.80€
Land of Genesis	30.47€

Disponibili decine di altri titoli e di raccolte su CD.

Disponibile ampio assortimento di hardware, software ed accessori per Amiga, PC e Mac.

In arrivo: Amiga OS 4.0, Freespace, Supreme, The Feeble Files, Prometheus... E' possibile già da ora prenotarli.

Virtual Works di Vidale Enrico
Via Tabacco, 58 - 36061 Bassano del Grappa (VI)
tel. 0424512449 - fax. 0424393119 - cel. 3486613129
tualworks.it - www.virtualworks.it

G-Rex 4000D

di Andrea Favini

La G-Rex 4000D è stata la prima scheda di questo genere immessa sul mercato destinata all'Amiga. Si tratta in effetti di una periferica che da sola non offre alcuna funzionalità particolare, ma agisce semplicemente da ponte permettendo di utilizzare sull'Amiga le comuni schede PCI. Di per sé viene assicurata totale compatibilità con lo standard PCI, per cui è virtualmente possibile utilizzare ogni sorta di scheda, a patto che qualcuno si impegni a scriverne i driver. Prodotta dalla DCE, ditta che ha ereditato i brevetti della gloriosa Phase5, va installata al posto della scheda figlia del 4000, da cui si differenzia innanzitutto per il fatto che al posto degli slot ISA troviamo 4 PCI, ed in secondo luogo per la scheda ponte che va ad innestarsi sullo slot di espansione della CyberstormPPC. Tra l'altro vi è presente anche una ventolina di raffreddamento tra le due parti della scheda.

La G-Rex vista da entrambi i lati.

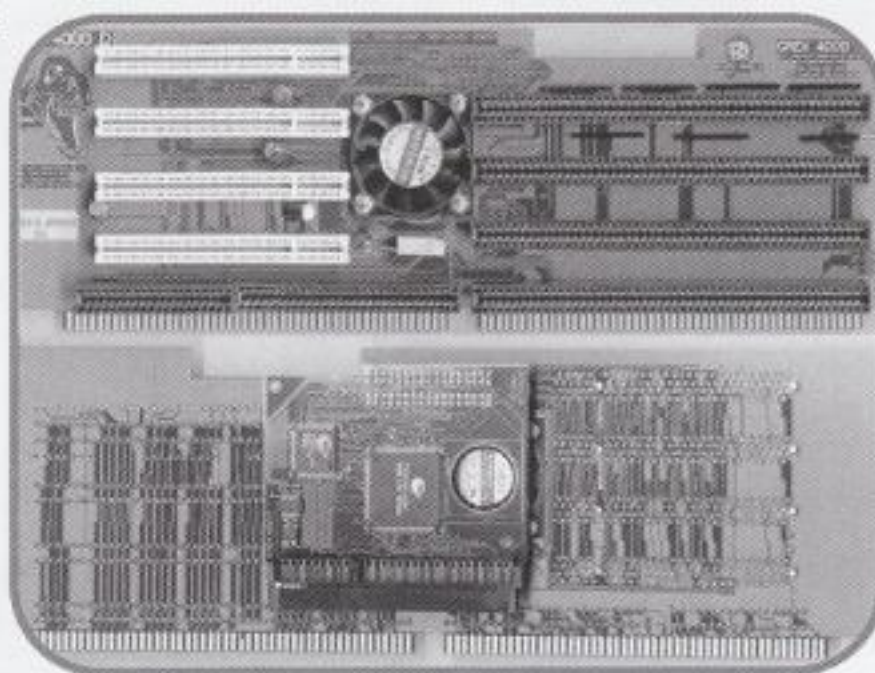
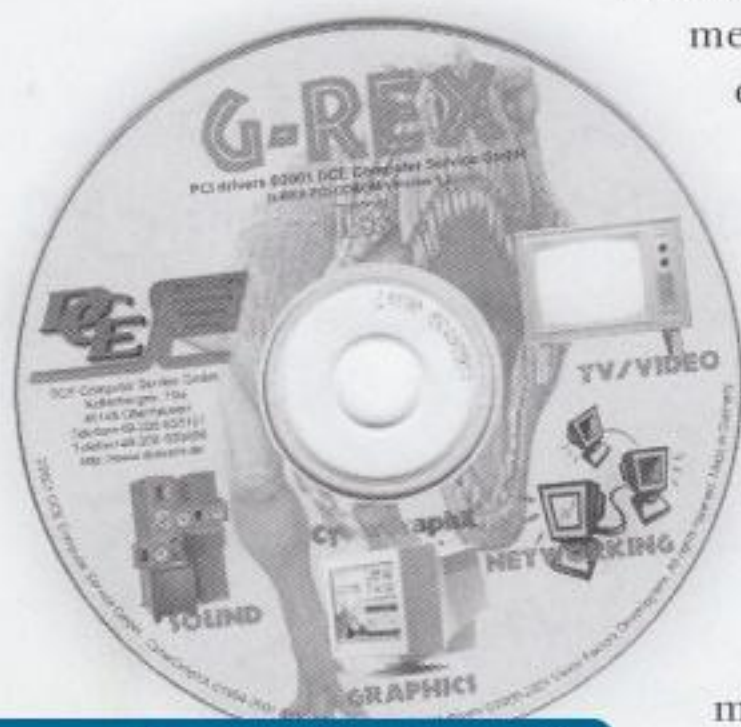
IL PACCHETTO

La scheda viene distribuita nella classica scatola di cartone con una piccola etichetta, al cui interno, oltre alla G-Rex stessa ben imballata all'interno di materiale antiurto, troviamo un manuale cartaceo di cinque pagine a colori solo in tedesco ed il CD con i file di sistema ed i drivers disponibili.

Eventuali aggiornamenti rilasciati dopo la masterizzazione dei CD di supporto, sono comunque disponibili via Internet.

La G-Rex a fianco della vecchia scheda figlia del 4000.

MONTIAMO LA SCHEDA

La G-Rex è una scheda figlia per Amiga 4000 studiata per essere montata nei sistemi desktop, anche se non è escluso il montaggio in Amiga towerizzati artigianalmente in cui si è mantenuta la vecchia scheda figlia perpendicolare alla scheda madre. La procedura di installazione è abbastanza semplice, se poi la si rapporta a quella della G-Rex 1200, è facile come bere un bicchier d'acqua. Innanzitutto, prima ancora di andare ad agire fisicamente nel computer, bisogna installare la nuova FlashROM della CyberstormPPC (o MKIII che sia) fornita nel CD. La procedura è la solita, ovvero quella in cui si prega che nulla vada storto altrimenti sarà necessario spedire la scheda in Germania per farsela riparare. Comunque una volta scompattato l'archivio (flash_20011012.lha che si trova nel cassetto Flash-Updates) bisogna copiare l'appropriato file su di un floppy avviabile (MK3Update o PPCUpdate a seconda che si possieda una Cyberstorm MKIII 060 o una PPC). Fatto ciò, lasciando il floppy in df0: è necessario riavviare tenendo premuto "s" e i due pulsanti del mouse quando compare il menu di preavviamento bisogna disabilitare tutti gli hard disk e poi fare avviare senza startup (Boot with no startup) sempre tenendo premuto "s". A questo punto quando si presenta il prompt digitare PPCUpdate (o MK3Update) e aspettare la conferma che tutto è andato bene. Il resto del software lo si potrà installare in un secondo momento. A questo punto si può procedere con l'alloggiamento della scheda nel vostro Amiga. Dopo avere aperto il case del vostro 4000 (alcuni ce l'hanno costantemente aperto....:-), il sottoscritto compreso) è necessario rimuovere tutte le schede di espansione su Zorro. Fatto questo, si individuino le due viti all'inizio e alla fine del case che fissano la sbarra metallica che tiene ferma la scheda figlia del 4000. Le si sviti e si rimuova la scheda in questione. A questo punto è possibile inserire la G-Rex, prendendo solo alcune precauzioni. In primo luogo, a differenza della

CARATTERISTICHE

- 4 slot PCI in linea con 4 slot ZORRO2/3
- Bus PCi alla frequenza del BUS PPC della Cyberstorm
- 32 bit PCI Busmastering
- accesso DMA a 32 bit dalla CyberstormPPC
- compatibile sia con la CyberstormPPC sia con la MKIII
- PCI library nella memoria flash
- modalità video BootVGA per le Vodoo in flash
- 16,7 GB di indirizzamento PCI llineare
- supporto professionale per i driver video dalla Vision Factory (CybergraphX)

SCHEDE PCI SUPPORTATE

Video
- Voodoo 5-5500, 4-4500, 3-3000, 3-2000
- Basate su Virge DX 86c325 e 375
- SIS 6326

TV
Tipo BT 878
- Typhoon TVIEW FM RDS BT878 PAL BG
- PixelView PlayTV
- Knc-One TV Station
- Hauppauge WinTV Go
- Askey Magic Tview FM
- VOBIS TV CARD
- AVER MEDIA TV
- Terratec TerraTvalue

Tipo BT 848
- Pinnacle Studio Pctv Rave

Audio
- Terratec 128iPCI Soundcard (ESS SOLO ONE CHIPSET)
- Terratec 512i digital (Fortemedia 801 CHIPSET) Non per GREX-4000

Di rete (10 MBit)
- Realtek RTL 8029(AS) PCI Ethernet LCS-8034TB-E
- Realtek RTL 8139C PCI Ethernet LCS-8038TX-R Longshine LCS-8038TX-R Non per GREX-4000

scheda originale dell'Amiga, oltre che nei due connettori in linea sulla piastra madre, la G-Rex va innestata anche sulla Cyberstorm, esattamente tramite appunto la schedina bridge PCI il cui pettine andrà ad innestarsi nel connettore di espansione della scheda acceleratrice, quello dove andrebbe montata la CybervisionPPC. Occorre pertanto fare attenzione ad allineare bene tutti i connettori e esercitare gradualmente pressione onde evitare di danneggiare la Cyberstorm, anche se di per se la G-Rex è costruita molto bene tanto che a noi si è innestata liscia come l'olio. La seconda cosa a cui bisogna prestare molta attenzione è il riposizionamento della sbarra metallica sopra citata. Infatti, siccome il pettine della G-Rex può fare fatica ad inserirsi nella scheda processore, la G-Rex stessa può non essere esattamente perpendicolare. Bisogna fare attenzione dunque, prima di riavvitare le due viti, che il bordo della scheda sia all'interno delle due piccole guide della sbarra metallica. Una volta riavvitate le viti si può dunque procedere all'inserimento delle nostre schede di espansione, siano esse Zorro o PCI.

IL FUNZIONAMENTO

Al momento in cui vi scriviamo, non ci è stato ancora possibile montare e testare alcuna scheda PCI. Ad ogni modo, da una prima analisi abbiamo potuto rilevare che la G-Rex non crea problemi di compatibilità per quanto riguarda l'hardware sotto Amiga. Quello che invece si è rivelato incompatibile è Linux. Infatti, con qualsiasi kernel si provi siano essi dei 2.2 o dei 2.4, il sistema si rifiuta di partire dando errori di vario genere. Probabilmente si tratta semplicemente di ricompilare il kernel correggendo gli eventuali indirizzi di memoria cambiati o che creano conflitto. Teoricamente dovrebbe essere possibile effettuare qualsiasi combinazione di schede Zorro e PCI, a partire da 4 Zorro (anche se la cosa non è molto logica, in questo caso bastava tenersi la vecchia scheda figlia) fino a 4 PCI. Per quanto riguarda le schede supportate fare riferimento all'elenco presente nella pagina; comunque se tutto va secondo i progetti, nel prossimo numero ne faremo un'analisi dettagliata.

PRO E CONTRO

Purtroppo il tempo stringe e per ora sarebbe prematuro tirare già le somme a riguardo della G-Rex. E' comunque possibile fare un primo bilancio. A favore della scheda troviamo una buona compatibilità hardware. Risolve poi uno dei problemi di chi ha alloggiato artigianalmente il suo Amiga 4000 Desktop in un tower, ovvero il fissaggio della Cyberstorm. Infatti spesso anche al sottoscritto sono capitati problemi di stabilità derivanti dal leggero scostamento della scheda dalla sua corretta posizione. Ora con la G-Rex questo non è più un problema in quanto il pettine della scheda ponte blocca lateralmente la Cyberstorm. Dal punto di vista software abbiamo la libreria pci residente in flash oltre che la possibilità di avere una modalità BootVGA per gestire le schermate di preavviamento direttamente sull'eventuale scheda video Voodoo. Ma non mancano le pecche. Infatti, come per quella del 1200, impone la rinuncia alla CybervisionPPC, in quanto si installa nel suo stesso slot. Inoltre, anche se si tratta di un problema facilmente risolvibile scaricando i file da internet, abbiamo trovato alcuni archivi corrotti nel CD. Tra l'altro, a differenza della versione per il 1200 e della Mediator, non ha alcun connettore di alimentazione ausiliario, cosa che, considerando l'alto consumo delle Voodoo e che al 4000 i 5V vengono forniti solo attraverso un misero filo, non è sicuramente positiva.

CONCLUDENDO

A questo punto dire se sia meglio la G-Rex delle altre due non è semplice. L'unica cosa da fare è prendere dati alla mano e confrontare le varie schede con le proprie necessità tenendo conto che la G-Rex è quella col numero intermedio di slot, 4 PCI (che si riducono a tre se si volesse continuare ad usare un eventuale Scandoubler sullo slot Video), con un ampio supporto per le schede TV ed è la più adatta ad un A4000 ancora nel case originale, in quanto non richiede alcuna modifica nè accrocchio e nemmeno alloggiamento in tower.

Sito Web DCE:
http://www.dcecom.de
Sito di supporto CybergrapX
http://www.vgr.com/cybergfx

http://www.oldgamesitalia.net/

P.S.A. Titanium v. 5.04

di Franco Coccini

Nel precedente numero, abbiamo affrontato per la prima volta, le straordinarie funzionalità, di ProStationAudio Millenium 4.05 (d'ora in poi PSA) realizzato da un'italiano (Maurizio Ciccione) già autore del notissimo programma Audiolab16. Ora, l'autore ci ha messo a disposizione, l'ultima versione ProStationAudio Titanium v. 5.04 (l'attuale versione demo, è disponibile sul sito *www.audiolabs.it*).

La versione di PSA Titanium 5.04, ha ora l'eseguibile ridotto a ca. il 50%, rispetto alle precedenti versioni Millenium, frutto di una continua e costante ottimizzazione del prodotto.

L'eseguibile piu' compatto permette migliori performance sia alle cache di CPU fisiche, che a quelle dei motori JIT.

fig.1: Ecco come si presenta la timeline, dopo avere importato un file audio.

DISTRIBUZIONE

Il pacchetto, non ha nessun tipo di confezione, disco o manuale. PSA viene offerta al cliente, come servizio altamente mirato ed, in alcuni casi, personalizzato a seconda delle esigenze. Il tutto avviene via e-mail, in modo molto rapido ed efficente. Subito dopo la registrazione, l'autore vi spedirà l'ultima versione disponibile (attualmente la 5.04). Al primo lancio del programma, lo stesso genererà una chiave (PSA.K1) che dovrete spedire all'autore. Nel giro di poche ore, vi verrà spedita la seconda chiave personalizzata (PSA.K2), che dovrete porre nella dir di PSA. Vi assicuro che la procedura, sarà rapida ed indolore (al contrario di altre software-house che forniscono la chiave anche dopo 20 giorni!). Unico piccolo fastidio è che se voleste spostare PSA in un'altra partizione, dovrete ripetere l'operazione di registrazione. La quantita' di chiavi richiedibili e' illimitata.

CAMBIAMENTI RISPETTO A PSA MILLENIUM

Oltre al già menzionato ritocco alla dimensione dell'eseguibile, le novità sono moltissime.

Inanzitutto, è stata aggiunta una sezione nel mixer, dedicata ai ritorni degli effetti (plugins ALPS in realtime). In aiuto a questa nuova feature, è disponibile il FaaastDSP, una funzione attivabile dall'apposito bottone, che permette di fatto, l'esecuzione in reatime di effetti anche su processori 040 (purtroppo non proprio tutti vedi box DSP)

Ricordo che la configurazione ideale per poter lavorare con effetti in realtime, è uno 060.

Con uno 030 sarà possibile, il MixDown su disco del file audio con effetti DSP ma non le operazioni che prevedono il realtime.

IMPRESSIONI D'USO

Prima di lanciare PSA, occorrerà ponderare le proprie risorse hardware ed in particolar modo, la quantità di RAM a disposizione. Se avete 32 o più MB di ram, nessun problema. (il programma partirà con valori ottimali). Se invece disponete di soli 16-24 MB, dovrete settare 2 tooltype nel seguente modo: Tooltype- `C_MEM_MODEL=MINI` (questo lo dovrete creare)Tooltype- `VMM_BUFFERS=MINI`

In questo modo il programma si adatterà alla quantità di ram, e potrà usare la memoria virtuale interna, senza problemi (molto efficente).

Ora potete lanciare PSA. Il primo grosso cambiamento, si nota nel colore dell'interfaccia che, se non vi piace, potrete riportare ai colori della versione Millenium (a nostro avviso più belli e riposanti) tramite un tooltype (`CLASSIC_COLORS`). Come già accennato, noterete subito la

http://www.oldgamesitalia.net/

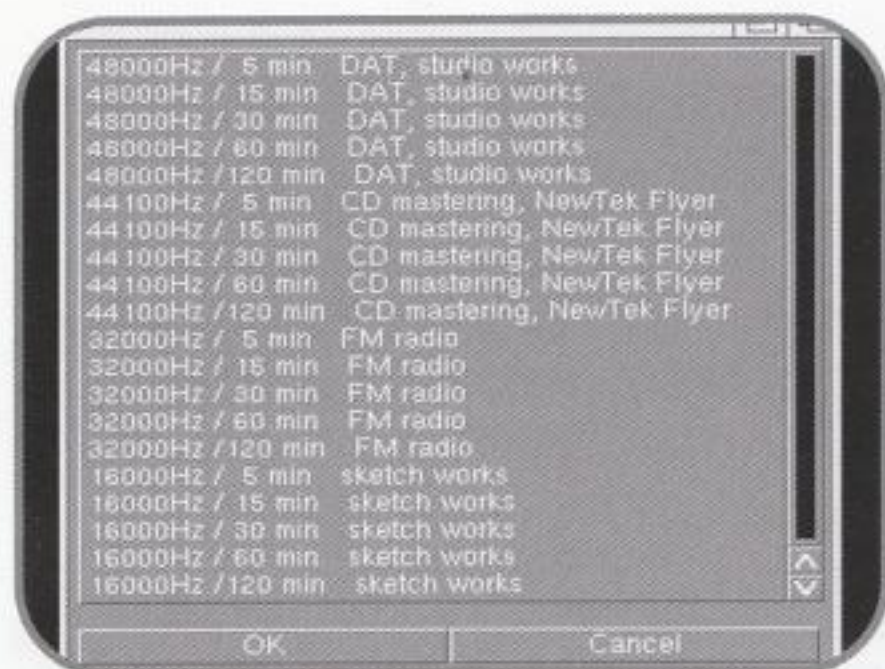



fig.2: Finestra di configurazione del progetto. Si noti la frequenza di campionamento (quindi la qualità), e la sua durata.

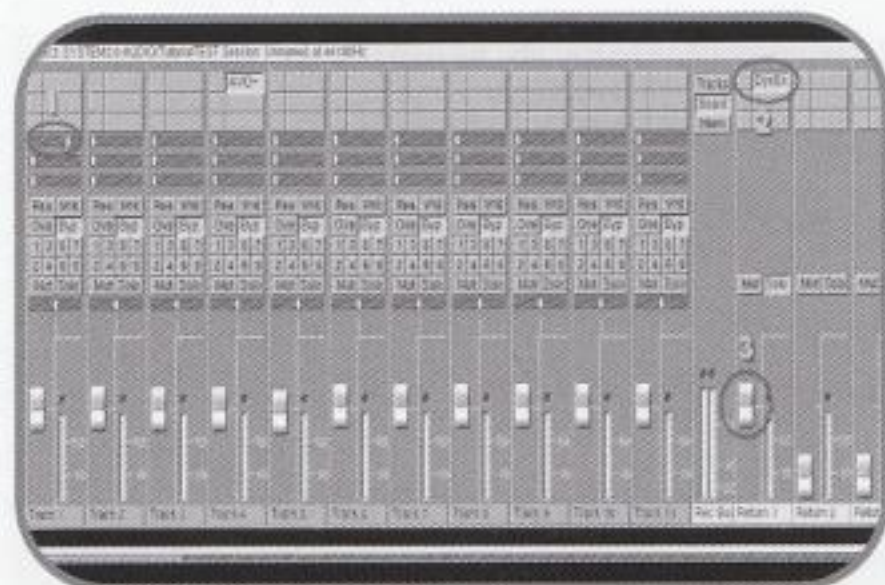



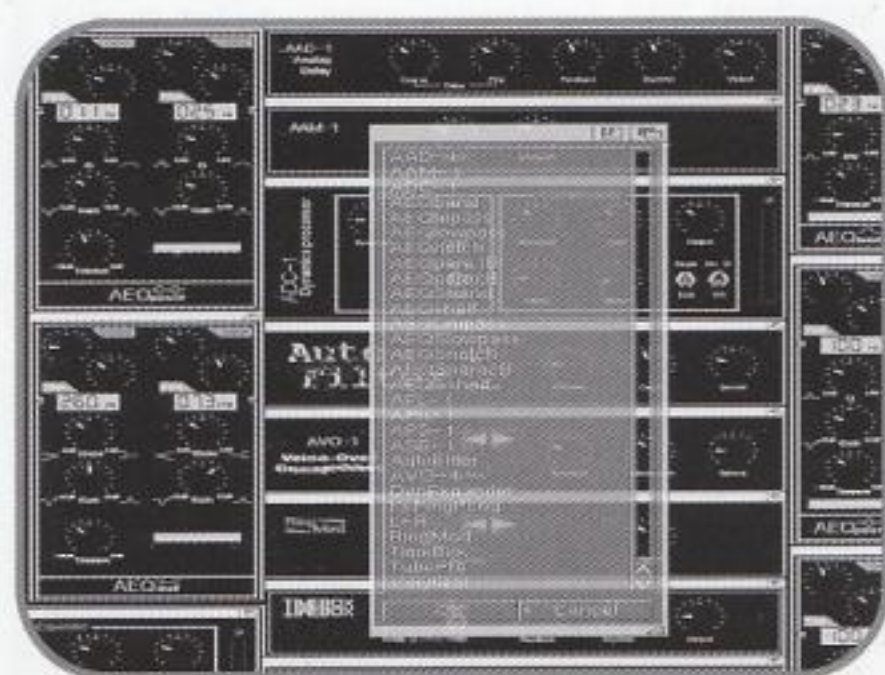
fig.3: Inserimento di un effetto, nel pannello Mixer.
1- livello dell'effetto, posto nel Return
2- nome dell'effetto
3- livello relativo al bus Return

Visione d'insieme di alcuni dei 29 effetti DSP.

fig.5: Formati di salvataggio, supportati da PSA.

nuova sezione del mixer dedicata ai ritorni (returns) per gli effetti. Inoltre sono stati aumentati il numero degli effetti inseribili in uscita e tre sliders per traccia, dei quali spiegheremo in dettaglio, la funzione (legata comunque ai ritorni).

IMPOSTAZIONE DI UN PROGETTO

Le prime prove, le potete fare con un file audio qualsiasi, tra quelli supportati da PSA (v. fig.1). Create un nuovo progetto (menù NewProject o AmigaDestro-N) scegliete la frequenza e la durata dall'apposito requester (v. fig.2) e nominatelo a piacere (scegliete una partizione capiente, perchè, ad esempio, un MP3 importato sulla timeline, andrà ad occupare ca.10 volte la sua grandezza originale). Ora cliccate sulla traccia 1 e digitate I (Import). Apparirà un requester ASL standard, dal quale scegliere il file preferito. Una volta completata la procedura di costruzione della forma d'onda grafica, solo la prima volta che si accede al file, cliccate di nuovo sulla traccia 1 e premete Return. Avrete così sulla timeline, il vostro sample, pronto per essere eseguito, elaborato ed editato a piacere.
Sul prossimo numero di Bitplane, sarà publicato un tutorial dettagliato, per l'impostazione di un breve ma esaustivo progetto. Nel frattempo, per chi volesse approfondire la conoscenza di questo potente programma, consigliamo di scaricare il manuale completo in PDF (presente sul sito Audiolabs nella sezione Downloads) e di stamparselo.
Contiene, oltre alla spiegazione completa di tutte le funzionalità di editing, anche una preziosa sezione riservata agli Shortcuts da tastiera, indispensabili per un uso proficuo del programma.

INSERIMENTO DI UN EFFETTO

Ora, inserire un'effetto in un programma di NLE audio di questo tipo, è una operazione che richiede un pò di "mestiere" (altrimenti detto "manico").
Le possibilità sono molteplici ed i risultati differiscono tra loro, a seconda di dove andremo a porre l'effetto medesimo (e la natura dell'effetto stesso).
Ad esempio, il nuovo effetto FXpingpong, è consigliabile inserirlo in un Return, abilitando l'opzione FaaastDSP.
Una volta caricato e visualizzata la GUI (con Ctrl-click sul nome dell'effetto), regolate lo slider Return1 alla posizione voluta, congiuntamente al primo slider in alto dei ritorni nella traccia1 (v. fig.3)
Per andare in Play, basterà pigiare la barra spaziatrice (altro shortcut).
Potrete sperimentare a piacere, perchè, è bene ricordare, che PSA è un programma di tipo "non distruttivo", quindi il file inizialmente caricato, non subirà alcun cambiamento. Sarà quindi possibile ritornare sui propri passi in ogni fase di editing.

DESCRIZIONE MODULI DSP

Abbiamo a disposizione, ben 29 DSP in realtime.
La spiegazione del loro funzionamento, è riportata nelle apposite figure.

SALVATAGGIO DI UN FILE AUDIO

Una volta raggiunto lo scopo prefissato, potrete salvare il file audio nel formato desiderato.
Questa operazione si effettua tramite l'apposito bottone "Mix Down Session" (v. fig.5) o tramite l'apposita voce nel menù Project.
Ricordate di selezionare l'opzione "Interleaved Output" nel menù Settings, altrimenti il programma salverà 2 files distinti, uno per canale (utile solo in alcune particolari circostanze).

E' consigliabile a questo punto, salvare anche la "Sessione" (con Save Session o Save Session As), per poter riprendere il lavoro in corso, in un secondo tempo.
Si noti che, se si è impostato inizialmente un progetto da 5 minuti (durata minima a tutte le frequenze), PSA salverà tutti e 5 i minuti indipendentemente dalla durata del sample.
Questo modo risulterà ridondante nel caso di piccoli sample di durata inferiore ai 5 minuti (esempio un jingle da 30 secondi)
Per porre rimedio a tutto ciò, sarà sufficente marcare con il mouse (Ctrl-drag) la parte di timeline che interessa e poi fare un Mix Down Session su disco.
In questo modo sarà salvata solo la porzione di sample selezionata e non l'intero progetto.
Per marcare automaticamente una porzione equivalente all'intero file, selezionare l'oggetto (click) e premere "o".

■ CONSIGLI UTILI

Se siete a corto di risorse hardware, (processore lento-scheda grafica lenta) conviene disabilitare tutte le animazioni dei cursori dei view-meters e abilitare sempre, l'opzione FaaastDSP durante il playback con effetti.
Altro consiglio per risparmiare risorse, è di non usare la texture di sfondo della Timeline (anche se molto piacevole).

■ PSA SU AMITHLON

L'autore ha reso disponibili, i benchmarks effettuati sia su Amiga reali che su emulazione (Amithlon)
I risultati su emulazione sono strepitosi (v.fig.6).
PSA Titanium su Amithlon gira 75 volte più velocemente che su uno 040, e 25 volte uno 060.
Ad esempio: 1 solo effetto su un A4000 base, dà più carico CPU, che 70 effetti su Amithlon ! !
I risultati sono alla pagina www.audiolabs.it/dspspeed del sito Audiolabs (dove

Intervista esclusiva a Maurizio Ciccione

Vi proponiamo ora l'intervista esclusiva all'autore di Pro Station Audio, Maurizio Ciccione curata dal nostro Franco Coccini.

- Da quanto tempo ti occupi di programmazione su Amiga?

Dai tempi dell'universita', fine anni 80, inclusa tesi sviluppata su A3000.

- Il tuo primo programma di manipolazione di samples audio, è stato Audiolab 16?

A livello commerciale su AmigaOS, si. L'AudioLab16 era stato licenziato a terze parti in versioni dedicate, tra le quali Applied Magic Inc., che lo forniva con i sistemi SoundStage/Elite e Petsoff L.P per le schede DSP Delfina. I clienti tipici erano system integrators, piu' che gli utenti finali. Tra gli end-users mi piace ricordare Greg Ham, membro e compositore della rock band australiana Men At Work (Sony Music).

- Nel 1999, hai iniziato la distribuzione della prima versione di PSA. Qual'è il mercato principale, a cui si indirizza principalmente PSA?

PSA si rivolge ad utenti dotati di configurazioni avanzate (due schede video, due CPU, etc..). Un dato di fatto e' che l'hardware Amiga costa molto di piu' dell'equivalente standard, ma il software spesso offre molto meno, rivolgendosi a configurazioni minimali. PSA si rivolge a questa utenza trascurata.

- Abbiamo letto sul sito, che ultimamente ti stai interessando a fondo, a sistemi Amiga su emulazione. Pensi sia questa la strada del futuro?

Credo che la strada per Amiga la decidera' il mercato. Certamente e' una buona opzione per PSA. Realisticamente, anche se ci saranno una o piu' soluzioni PPC, il mercato sara' troppo piccolo per lo sviluppo di software commerciale di spessore elevato. Il supporto per trascrizione del codice a tempo di esecuzione (JIT) a partire da binari 68K sara' irrinunciabile, anche su eventuali nuovi Amiga. Non dimentichiamo che Hewlett-Packard ha dimostrato che l'uso di un motore JIT puo' dare prestazioni superiori addirittura a quelle del codice nativo (vedere documentazione del loro progetto Dynamo). Questo perche' un compilatore che genera codice nativo dispone di meno informazioni rispetto ad un trascrittore run-time. Ricordo che PSA non necessita di un emulatore di hardware Amiga, ma solo di un trascrittore realtime. Per altro, usando binari 68K come formato portabile, si mantengono prestazioni decenti anche sull'hardware meno performante (le macchine 68K). Per inciso, su schede PPC, PSA funziona con prestazioni migliorate usando Morph-JIT. Lo stesso su Pegasos di Bplan. In sostanza la scelta dell'hardware e' piu' ampia che mai.

- Grazie per la disponibilità e complimenti per l'ottimo lavoro svolto su PSA e in particolar modo, sull'assistenza ai clienti nel post-vendita. (testata personalmente)

Ciao e grazie

è possibile scaricare il programmino di benchmark DSPSpeed).
C'è da notare il grande lavoro che l'autore stà facendo per l'ottimizzazione del suo programma su motori JIT, sfociate nel rilascio di questa versione ridotta nell'eseguibile a quasi il 50%. Sono presenti anche i bemchmarks su WinUAE (ver.0.8.17R3 JIT o superiori).

CONCLUSIONI

Allo stato attuale, ProStationAudio Titanium 5.04, non ha concorrenti (sulla nostra piattaforma).
E' un programma unico nel suo genere.
Pensiamo per un'attimo ad una configurazione hardware ideale per PSA:

Amiga con processore 060 + (opzionale) PPC (pienamente supportato, abilitando il tooltype USE_PPC_POWERUP)
oppure
PC da 400MHz in su, con Amithlon o WinUAE-JIT
oppure
Bplan Pegasos con MorphOS-JIT

Scheda grafica (anche due, con due monitor)

Scheda audio analogica/digitale Repulse di AlienDesign (su macchine con bus Zorro)

HD veloce (anche se è sufficiente un transfer.rate da 2 MB/sec)

Masterizzatore con relativo programma di masterizzazione

Avremmo così a disposizione, una potente workstation audio, ad una frazione del costo di un sistema basato su ProTools (con alcune ovvie limitazioni)
Come programma di supporto a PSA, abbiamo testato il sample editor, SoundFX ver.4.2 di Stefan Kost che ha già provveduto a fornirci la chiave personalizzata (per Bitplane) e che recensiremo nel prossimo numero. Entrambi i programmi, vengono forniti con un driver specifico per la scheda audio a 16 bit Repulse della AlienDesign. (AlienDesign tramite VirtualWorks ci ha già fornito uno dei primi esemplari di Repulse Gold, che recensiremo al più presto). Saremo la prima rivista stampata dedicata ad Amiga, a trattare questo interessante prodotto.Sul prossimo numero di Bitplane, prepareremo inoltre un tutorial passo-passo, per la realizzazione di un piccolo progetto su PSA. Sul sito Audiolabs e su Aminet, sono già disponibili, due tutorials con alcuni samples audio ed annessa documentazione in HTML.

Buon divertimento.

- PSA_I: measures the speed of the ProStatioAudio main application and all the plugins not using a floatig point coprocessor.
- PSA_F: measures the speed of floatig point plugins (the AEQx suite of parametric EQ's and AutoFilter, as of Dec 2001).

Environment	CPU	MHz	PSA_I	PSA_F
Native AOS	68060	50	100	100
WinUAE-JIT	Celeron Coppermine	1000	810	1170
Amithlon	Pentium III Coppermine	650	980	860
Amithlon	Duron	800	1450	1700
Amithlon	Athlon Thunderbird	1400	2320	2620
Amithlon	AthlonXP1700+	1470	2570	3360
Amithlon	AthlonXP1800+	1530	2860	3480

fig.6: Benchmarks su AmigaOS 060@50 mhz, su Amithlon e su Win-UAE.

Ecco una delle GUI relative ai Plugins (effetti in realtime).

Schermata completa di PSA Titanium 5.04 (1152x900)

Visione d'insieme di alcuni dei 29 effetti DSP.

ImageFX 4.5 Vs Photogenics 5.0

di William Molducci

ImageFX rappresenta, insieme a Photogenics, lo stato dell'arte dell'elaborazione grafica su Amiga. Si tratta di due diretti discendenti di una serie gloriosa di programmi che ha reso famoso il nostro computer e aperto la strada a pacchetti che ora vanno per la maggiore su altre piattaforme. Con questo articolo non vogliamo ripercorrere la storia e l'evoluzione degli elaboratori grafici made in Amiga, ma porre i due pacchetti in una sorta di confronto, una sorta di guida per l'utente, che ancora non ha evoluto il proprio sistema di elaborazione grafica.

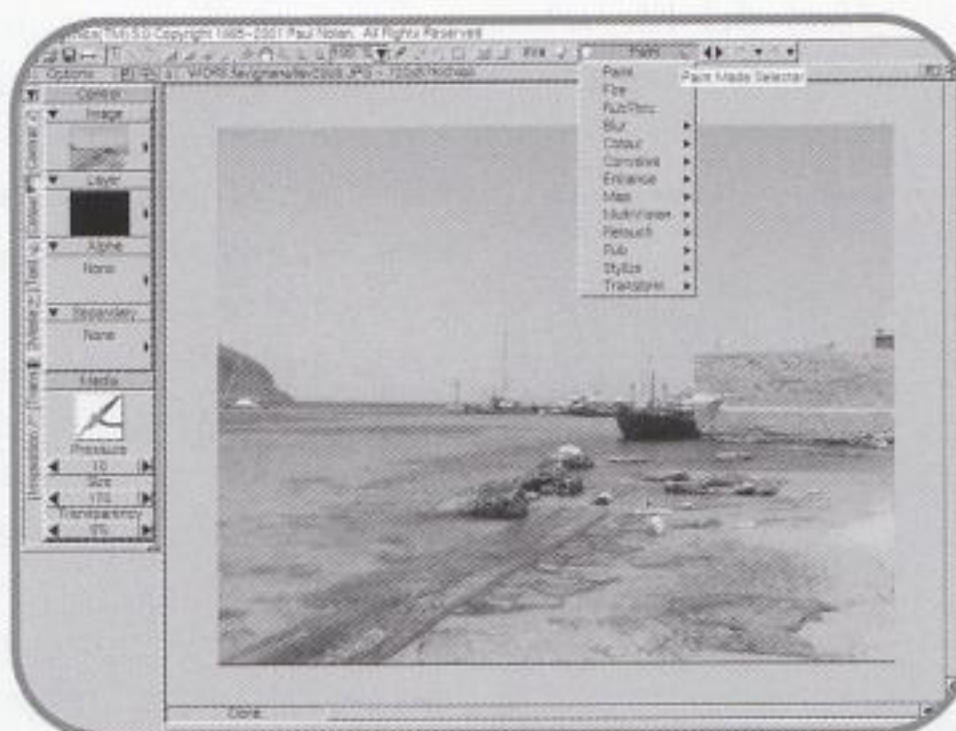
IMAGE FX

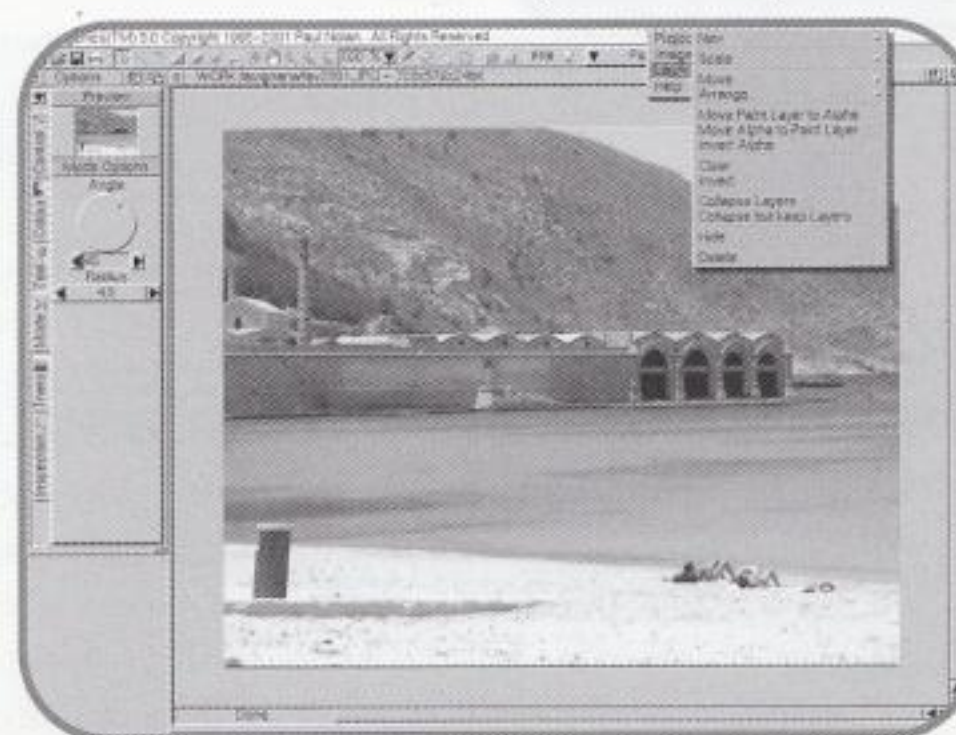
La versione oggetto della recensione è quella più recente, ovvero la 4.5, che già dalla confezione in cui è contenuta fa capire che ci troviamo di fronte a qualcosa di importante. Il programma viene venduto con un elegantissimo libro, ben rilegato e impaginato, si tratta comunque del manuale della versione 2.0, a cui si deve aggiungere un volumetto di 67 pagine, che illustra le più recenti evoluzioni. L'installazione avviene tramite un primo CD, ovvero la versione 4.0, seguita da una serie di floppy disk, per i possessori di schede con il processore PowerPC (moduli) e per fissare alcuni bug con la versione 4.1. Infine si deve utilizzare un secondo CD, in modo da potere disporre della definitiva 4.5.

Rispetto alla release 3.x non si noteranno modifiche nell'interfaccia grafica e nell'operatività dei comandi, ma i cambiamenti sono numerosi ed importanti, soprattutto per quanto riguarda nuovi comandi ARexx, gestione dei brush e degli animbrush, layer, selezioni multiple, salvataggio con il formato GIF e una miriade di fix. L'obiettivo di questo articolo è però quello di mettere a confronto due programmi, per cui procederemo ad elencare le potenzialità del prodotto della NovaDesign, che supporta in fase di caricamento e salvataggio numerosi formati grafici, tra cui GIF, IFF, JPEG, PCX, BMP, TIFF, PNG, SunRaster, PSD e Softimage. Una volta caricata una immagine si può procedere ad applicare numerosi effetti speciali, tra cui lens flare, remove feature, oil paint, film grain ed avvalersi del modulo PaintFX, migliorato rispetto alla versione precedente, con il quale è possibile inserire brush, con controlli quali layer, angolazione, colore, brillantezza e percentuale di ampiezza, a cui seguono i cosiddetti metodi e le coordinate di inserimento, il tutto sotto controllo tramite l'opzione di preview. Altre funzioni di elaborazione avanzata si possono attivare con il modulo FXForge, con il quale si eseguono espressioni matematiche applicate alle immagini, inoltre, si possono utilizzare anche i famosi Filter Factory, prelevabili su Internet, una serie di plug-in famosi per essere applicati con Photoshop, e disponibili gratuitamente anche nella versione per Amiga. Nella release 4.5 di ImageFX sono state implementate le macro ARexx, suddivise in cassetti quali AutoFX, Browser, Cinemorph e Flyer, oltre a quelle dedicate alle animazioni e relative conversioni, modalità di stampa ed effetti basilari. Eccoci quindi giunti nel cuore del programma, che negli script ARexx, nei moduli Hook e nei filtri, contiene tutte le possibilità per una completa elaborazione delle immagini e delle animazioni, sia acquisite, sia originali, in grado quindi di applicare effetti di blur, antialiasing, filtri seppiati, texture, brush, aggiustare i colori RGB e quant'altro si desideri. ImageFX è un programma che deve essere conosciuto in profondità, non ci si deve fermare di fronte a un'interfaccia grafica che mostra pochi pulsanti, d'altronde non sarebbe stato possibile evidenziare tutte le varie funzioni, superiori per quantità e in alcuni casi anche per qualità a molti pacchetti più celebrati... I possessori di scanner e digitalizzatori video quale Vlab di MicroSystem potranno avvalersi degli appositi moduli per acquisire materiale grafico, naturalmente per sfruttare tutte le potenzialità del programma è necessaria una scheda grafica compatibile con i sistemi Picasso96 o CyberGFX.

ImageFX rappresenta, insieme a Photogenics, lo stato dell'arte dell'elaborazione grafica su Amiga.

ImageFX è un programma che deve essere conosciuto in profondità.

Una volta caricata una immagine si può procedere ad applicare numerosi effetti speciali.

Photogenics propone tutti gli strumenti standard dell'elaborazione grafica, ma ha il suo punto di forza nel disegno di forme e disegni originali.

A questo punto possiamo affermare che Photogenics ha una strumentazione superiore a ImageFX.

Gli strumenti di disegno di Photogenics ricordano famosi programmi quali il mitico TVPaint su Amiga e recentemente Painter per Mac o PC.

PHOTOGENICS

La versione 5.0 del programma di Paul Nolan propone un'interfaccia grafica completamente diversa da ImageFX, che ha il pregio di mostrare quasi tutte le funzioni, per mezzo, in alcuni casi, anche di thumbnail esemplificativi. Procediamo con la nostra "prova sul campo" caricando una delle immagini fornite con il programma, le possibilità di intervento sono molteplici, sia con i layer sia con il canale Alpha. Gli strumenti di disegno risultano migliori rispetto al programma della NovaDesign, con una tecnica di applicazione che ricorda il mitico TVPaint su Amiga e recentemente Painter per Mac o PC. Naturalmente è possibile personalizzare parametri quali il grado di pressione del pennello, l'ampiezza e il grado di trasparenza. Tutto questo selezionando le opzioni di controllo. Nella sezione riservata al colore viene mostrata una dettagliata palette, da cui si può scegliere il colore da utilizzare, in modalità RGB, HSV o HTML, quest'ultimo non è altro che la generazione del codice del colore, leggibile dai browser per l'omonimo linguaggio, utilizzato nelle pagine Web su Internet. Un'apposita sezione viene riservata alla determinazione del tipo e del grado di trasparenza, con decine di opzioni da selezionare e personalizzare. A questo punto possiamo già affermare che Photogenics ha una strumentazione superiore a ImageFX, per quanto riguarda il disegno, passiamo quindi all'esplorazione dei filtri di manipolazione digitale e agli effetti speciali. L'aspetto un po' spartano dell'interfaccia grafica può trarre in inganno l'utente alle prime armi. Photogenics appare come un programma con poche opzioni, così come ImageFX, ma in realtà, proprio come nel caso preso a paragone, esplorando i vari menù vengono alla luce funzioni importanti sia nei numeri sia nella qualità. I filtri comprendono categorie quali blur, colour, convolve, enhance (con opzioni per il deinterlacciamento delle immagini), map, retouch (indispensabile per il fotoritocco), rub, stylize e transform. Le categorie appena elencate comprendono tutti i filtri solitamente utilizzati in questo tipo di pacchetti, per esempio possiamo citare Gimp (Linux), Corel Photo Paint e Photoshop, inoltre, non manca il modulo di inserimento di testi, con tanto di formattazione e filtro di antialiasing. Anche in questo caso vengono supportati i formati grafici più utilizzati, compreso EPS, con tutti i parametri necessari per un'ottimizzazione del file. I tool disponibili sono numerosi ed efficaci, compreso quello per determinare l'ampiezza del crop.

APPUNTI

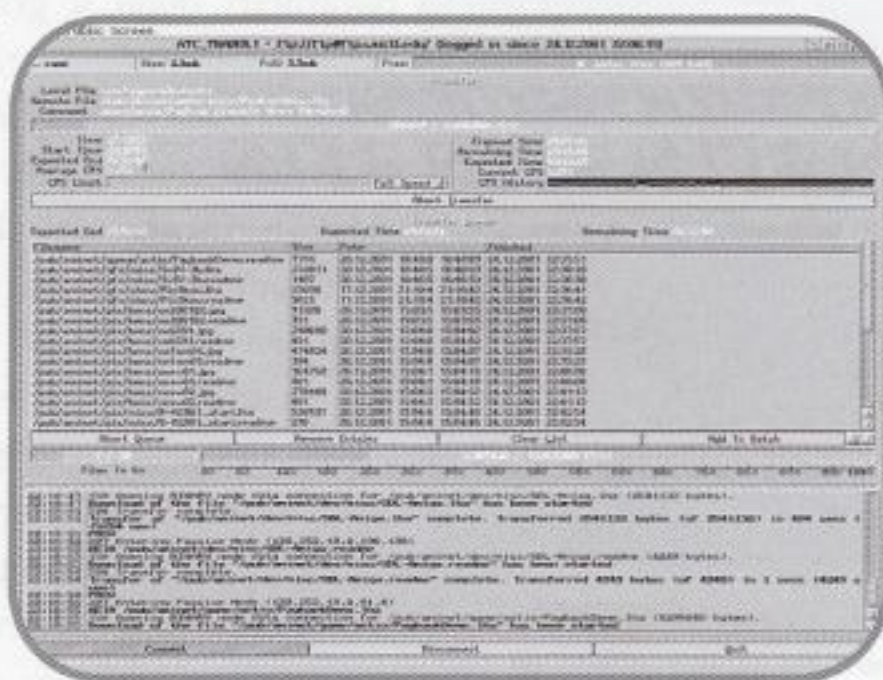
Lo scopo di questo articolo era quella di analizzare e consigliare uno dei due pacchetti, per un acquisto mirato. La scelta risulta estremamente difficile in quanto ci troviamo di fronte a due programmi simili per funzioni e potenzialità, ma estremamente diversi nella sostanza. ImageFX sembra sempre di più raccogliere l'eredità di quel must che è ancora ADPro, con in più importanti funzioni aggiuntive, ottenute per mezzo dei pacchetti dati in dotazione, che consentono un ottimo morphing, senza dimenticare la possibilità di realizzare animazioni e filmati MPEG. Photogenics propone tutti gli strumenti standard dell'elaborazione grafica, ma ha il suo punto di forza nel disegno di forme e disegni originali, supportati da una serie di strumenti che si integrano e amplificano questa sua particolarità. La soluzione più semplice sarebbe quella di poterli utilizzare entrambi, in questo caso si potrebbe procedere alla realizzazione di un'immagine con Photogenics, che successivamente verrebbe elaborata con ImageFX. Proprio questa considerazione ci consente quindi di avere la migliore soluzione, ovvero quella di prediligere Photogenics nel caso di realizzazioni originali, che necessitano comunque di un'ulteriore elaborazione. Programmi del calibro di Deluxe Paint sono senz'altro superiori per il disegno, ma hanno molte limitazioni nelle successive elaborazioni, quindi nel caso non si possedesse questo programma si potrebbe optare per Photogenics. Se al contrario si utilizza un buon pacchetto di disegno e si ha bisogno esclusivamente di un elaboratore, la scelta ricade senza dubbio su ImageFX. Ricordiamoci comunque che stiamo sempre parlando di due ottimi prodotti, che attualmente rappresentano lo stato dell'arte su Amiga, e che miti quali Deluxe Paint non offrono la possibilità di lavorare con schede grafiche e a risoluzioni elevate.

AmiTradeCenter

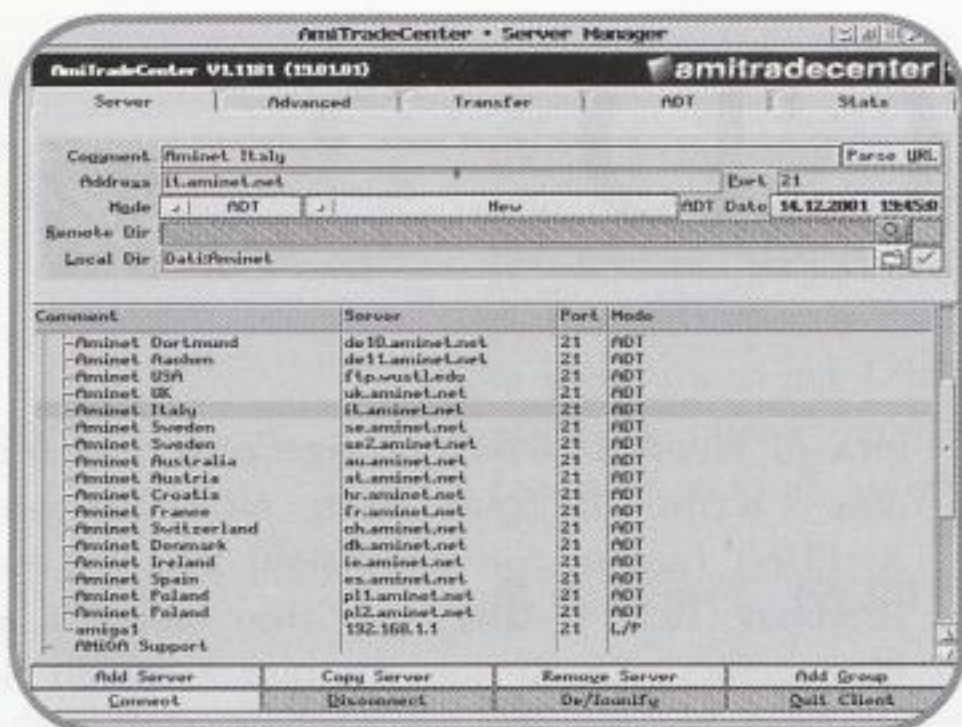
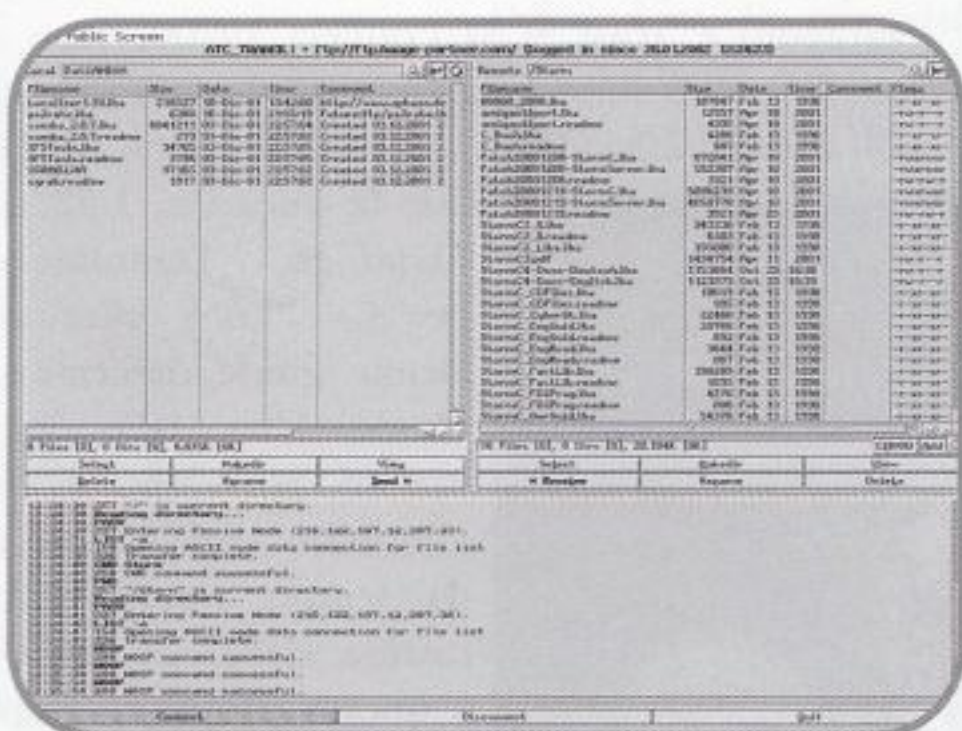
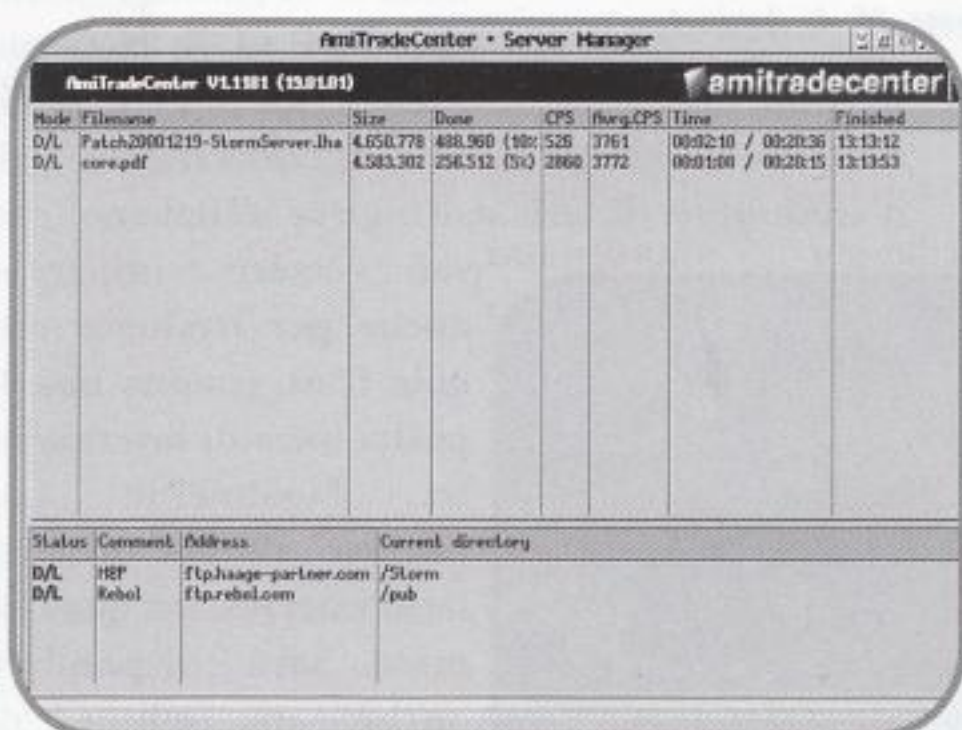
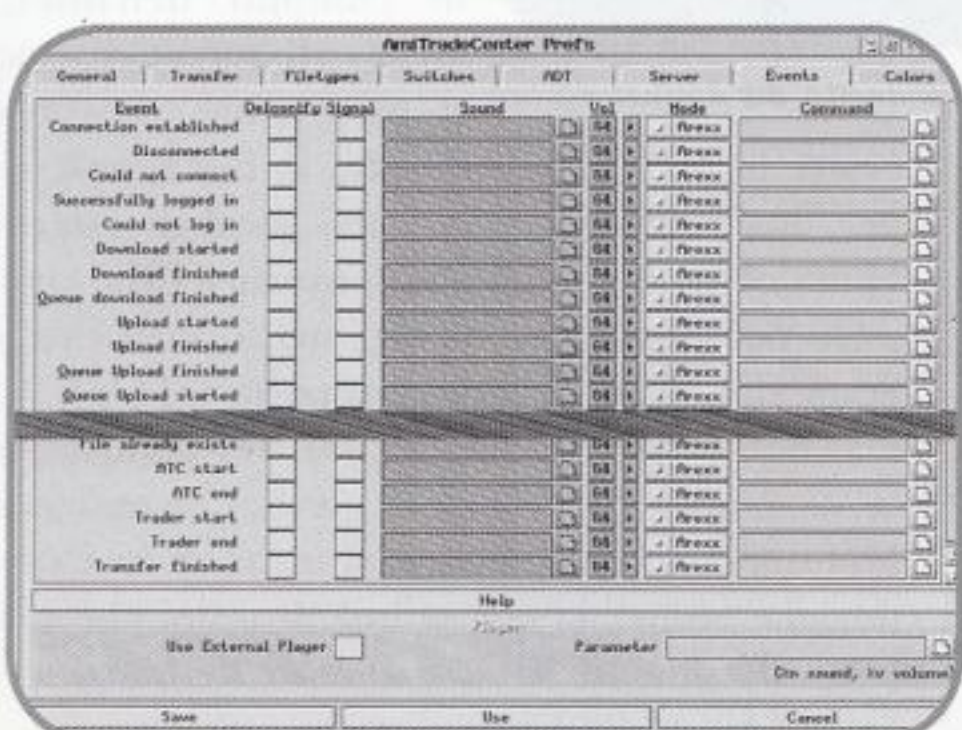
di Dario Soccoli

Nel campo dei programmi per internet piu' usati e conosciuti della piattaforma Amiga, e che molti sistemi operativi ci invidiano, c'è sicuramente YAM che nel corso degli anni si è dimostrato un software potente, facile da usare e soprattutto freeware. AmiTradeCenter (ATC per semplicita') non viene spesso nominato, anzi risulta piuttosto sconosciuto, nonostante abbia delle caratteristiche tali da posizionarlo tra i migliori client FTP che siano mai usciti. Il programma può essere scaricato dal sito ufficiale ***http://amitradecenter.net/*** e lo trovate anche all'interno del CD allegato alla rivista, attenzione ad installare il programma principale piu' l'aggiornamento. Appena lanciato ci si accorge subito che non si tratta di un programma FTP comune, colpisce subito il non trovarsi di fronte al classico client a due finestre (locale e remota) comune alla maggioranza dei programmi FTP conosciuti, ma ad una lista di server. Questa e' senz'altro la caratteristica principale del programma, un "servermanager" comune dal quale e' possibile aprire un client per ogni sito FTP desiderato. Ogni client viene aperto in una nuova finestra, che finalmente ricorda la classica interfaccia FTP (dalle preferences e' possibile scegliere di utilizzare un'interfaccia con una sola listview) . Grazie all'uso della MUI e' possibile definire uno schermo diverso per ogni client ed ovviamente uno per il servermanager, nel caso di operazioni su piu' indirizzi un pannello presente nel servermanager tiene conto di tutti i client attivi, fornendoci dati utili sulle operazioni di upload/download.

Vediamo ora le peculiatita' di questo programma:

- Possibilita' di preconfigurare delle caratteristiche comuni per ogni nuovo indirizzo.
- Un parser di URL standard (ftp://anonymous:JohnDoe@UnKnown.org@ftp.uni-paderborn.de:21)
- Lista dei file selezionati per ogni server, in modo da scegliere cosa scaricare per poter effettuare dei download in piu' sessioni, il contenuto di queste liste viene aggiornato all'uscita del programma.
- La lista dei file da scaricare puo' essere editata e riordinata in qualsiasi momento anche durante il download.
- Le directory possono essere trattate in modo ricorsivo sia in upload che in download.
- Funzione di "keepalive" per non essere disconnessi durante i periodi di prolungata inattivita'.
- Uno slider permette di configurare il limite di cps in modo da poter gestire la propria larghezza di banda e ad esempio utilizzare un browser in modo piu' comodo o decidere priorita' diverse tra i vari client.
- Drag & Drop tra tutte le liste.
- Directory cache durante le sessioni per scorrere gli alberi delle directory in modo piu' veloce.
- Suoni configurabili per gli eventi piu' comuni.
- Statistiche per ogni server e generali.
- Pieno supporto, ed anche qualche comodita' in piu', per la gestione dei server ADT di Aminet. Con la possibilita' di votare i programmi, vedere le classifiche dei piu' scaricati o piu' votati; tramite dei filtri è possibile colorare determinati file (ad esempio e' possibile definire un testo rosso per tutti i warp#? in modo che gli aggiornamenti dei datatype saltino subito all'occhio) e ovviamente ricevere la lista dei file nuovi dall'ultima visita, funzione di search e vista della lista degli ultimi 7/14 giorni.

Download da Aminet tramite ADT.

Il sito Web di supporto al programma.

http://www.oldgamesitalia.net/

Il ServerManager.

Ecco come si presenta il client a due finestre.

Stato e statistiche dei client attivi.

Una pagina delle complete pref del programma.

- Calcolo del tempo previsto per completare lo scaricamento del file e di tutta la lista batch.
- Utilizzo del comando PASV anziche' PORT per chi utilizza una intranet posta dietro un Firewall.
- Gioco del Tetris per passare il tempo durante download lunghi.

Nonostante il gran numero di opzioni, ed un pannello di preference piuttosto corposo, utilizzare ATC non e' affatto complicato; piuttosto con il tempo si scoprono settaggi e funzionalita' nuove che possono semplificare la vita, soprattutto per chi fa largo uso di un client FTP. Il manuale in lingua inglese in formato AmigaGuide e' molto completo ed in alcune parti anche divertente. La gestione dei server ADT di Aminet e' forse la caratteristica che mi e' piaciuta di piu' di questo programma, la possibilita' di scegliere i file per poi scaricarli in una o piu' sessioni e' veramente utile, anche nel caso in cui durante lunghi trasferimenti il computer vada in crash. La stabilita' del programma utilizzando l'ultimo aggiornamento disponibile e' ottima, potendo affermare che nel caso di malfunzionamenti, il problema risiede nelle classi MUI scritte da terze parti e mal aggiornate, oppure da uno dei tanti patch che in questi anni hanno accompagnato i nostri Workbench. L'unico bug a mia conoscenza riguarda l'impossibilita' a volte di chiudere il client, ma questo puo' anche essere forzato dal ServerManager e due volte su tre funziona, se tutto cio' non dovesse bastare, il client si chiude da solo quando si esce dallo stack TCP/IP.

Due caratteristiche che mi hanno molto colpito sono, lo slider per la scelta del numero massimo di cps, con questo e' possibile cambiare al volo la larghezza di banda dedicata ad ogni client; se ad esempio stiamo scaricando qualche file molto grande basta settare la velocita', ad esempio, a 1000 cps per trovarsi con quasi 5000 cps liberi per altro (nel caso di un modem 56k), al termine e' possibile riportare questo valore al massimo. La seconda caratteristica e' quella di poter riordinare e cancellare files dalla coda di download, oppure navigare tra varie directory per scegliere cosa scaricare per poi effettuare quest operazione tutta in una volta. Una particolare nota di merito va alla disposizione dei vari elementi dell'interfaccia, tutto appare essere nel posto giusto, con i settaggi di uso piu' frequente a portata di click per editare le caratteristiche di ogni sito, e la scelta tra due possibilita' di vista durante i download, semplice e completa. Un consiglio, provate a cliccare su alcune parti apparentemente fisse, come la barra del logo o la sottile barra in basso nella finestra del servermanager.

Passiamo ora ai lati negativi di questo bel programma; la mancanza di una porta Arexx e' senz'altro il peggiore di tutti, come tutti i programmi MUI, e' presente ma non ci sono comandi disponibili per poter gestire questo programma dall'esterno, oppure integrare funzionalita' aggiuntive tramite script. Inoltre non ho trovato opzioni per poter copiare dei file su altri tramite la data o la dimensione dei file, funzionalita' questa, molto utile per aggiornare facilmente siti web o mantenere in sincrono due alberi di directory. Lo sviluppo di questo programma dopo l'ultimo aggiornamento di circa un anno fa sembra momentaneamente interrotto, comunque la mailing list e' attiva ed una nuova versione potrebbe vedere la luce con l'AmigaOS4.

Le conclusioni, come lascia intuire questa recensione, sono assolutamente positive, nel confronto con altri programmi analoghi ATC esce vincente, chi ha vistoprogrammi come gFTP, presente in molte distribuzioni Linux, o il phFTP di QNX si rendera' conto che in questo campo non abbiamo nulla da invidiare agli altri. Certo al mondo esistono diverse decine di programmi FTP ma ricordo che si tratta di un programma freeware.

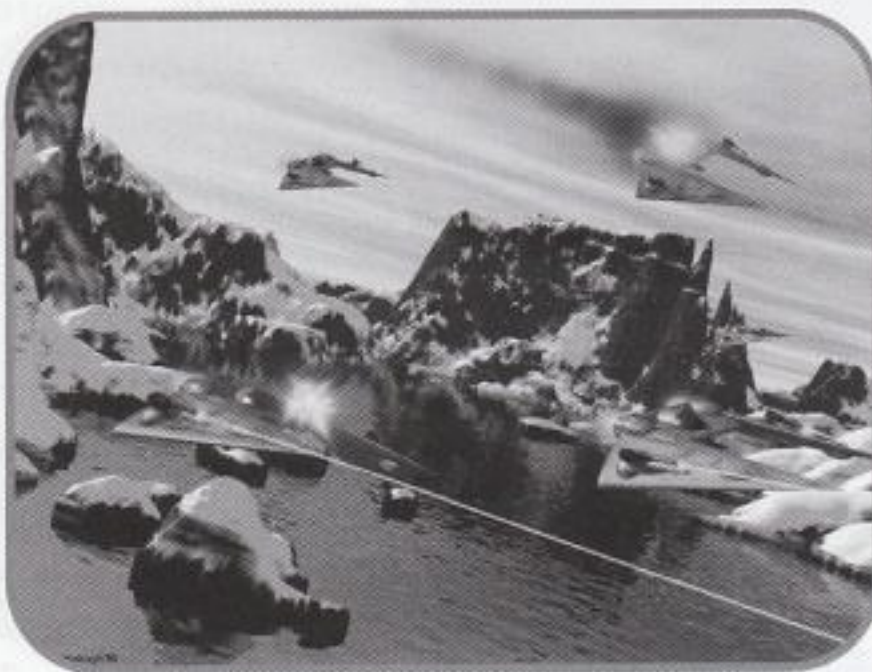
Rubrica CD

di William Molducci

Continua il nostro viaggio tra le ultime raccolte su CD uscite per i nostri Amiga. Questo mese l'appuntamento risulta ricco di titoli interessanti quindi lasciamo subito spazio alle prove.

AMINET 45

Amiga Future Website è il regalo del volume 45 tratto dalla collezione di programmi shareware e freeware dell'omonima area su Internet, limitato purtroppo dalla sola disponibilità della lingua tedesca. Per quanto riguarda il materiale sono stati inseriti oltre 640 Mbyte di nuovo software rispetto al volume precedente. Iniziando dal primo cassetto, in ordine alfabetico, segnaliamo la nuova versione del modulo per le GIF animate, da utilizzare con Cloanto Personal Paint, oltre all'ennesimo update del modulo di caricamento universale, per i più diffusi formati grafici, di PageStream. LightWave ScreamerNet Controller è un programma che ha il compito di sostituire l'apposita funzione presente nella versione 4.0 o superiore del famoso pacchetto di grafica 3D della NewTek, naturalmente sono migliorate numerose funzioni e viene fornita una serie di informazioni di indubbio interesse, per esempio il tempo di termine di un progetto, inoltre, impegna al minimo la CPU. AmiFIG è un programma di grafica derivato da Xfig di Supoj Sutanthavibul ed altri programmatori, questa versione, la 3.1, è stata notevolmente migliorata, parte della GUI è stata realizzata utilizzando GadToolsBox 2.0b by JaBa Development. AmiFIG è un programma distribuito con la formula dello shareware, questa copia non registrata può salvare soltanto 30 oggetti. Tra i requisiti indispensabili è previsto un processore 68020 o superiore, AmigaOS 3.0 o versioni successive. Questa nuova release ha implementato la porta ARexx, softscrolling, e fissato alcuni bug, per i possessori di Amiga di vecchia generazione è disponibile anche una versione che gira su Motorola 68000. ImageConvert v1.9 è uno script che può essere utilizzato con ArtEffect (testato con le versioni 2.6, 3 e 4), Personal Paint (dalla 6.4 sino alla 7) e Photogenics v2b. Il suo compito è quello di effettuare la conversione di immagini. Nella sezione riservata ai driver per l'hardware è disponibile quello per gli scanner Mustek (serie Paragon) e Trust SCSI Connect 19200, oltre a quello per la serie Umax e altri modelli Epson. Gli appassionati di emulazione potranno installare la versione 1.52 di Flamingo, l'emulatore per C= Plus/4, oltre ad alcune guide dedicate a Mame. Una delle operazioni più delicate da effettuare con Amiga è da sempre quella della cattura delle schermate, a questo proposito negli ultimi anni è stato sviluppato Sgrab, qui presente nella versione 1.18. AutoPDF v1.4b consente di convertire il formato PostScript in PDF, mentre dopo un paio di anni di silenzio ritorna Ital, il traduttore di testi dall'inglese all'italiano, che può essere utilizzato anche per tradurre singole frasi, tramite un'apposita linea di inserimento. Finalmente Ital dispone di un vocabolario esterno, tra qualche mese sarà disponibile anche un editor di vocabolari esterni, che dovrà dedicarsi al delicato compito dell'inserimento di nuove parole. Il programma dovrebbe essere in MUI e gestirà tutte le fasi necessarie per una robusta gestione dei vocaboli esterni. Htmldoc ha il compito di convertire i file compilati nel linguaggio HTML, nei formati PDF e PostScript. Il programma supporta l'HTML 3.2 e alcune caratteristiche del 4.0. Per completare la sezione riservata ai testi, segnaliamo Multifunctional dictionary, si tratta di una produzione realizzata con editor di testo, che può essere facilmente letta, tradotta ed editata.

Cover del volume 45 di Aminet.

Spettacolare immagine tratta da Aminet 45

APPUNTI

Il volume 45 di Aminet contiene una miriade di

http://www.oldgamesitalia.net/

piccoli programmi, che possono facilitare ogni tipo di applicazione. In particolare ci sembra ben fornita l'area riservata agli strumenti grafici, di cui vi abbiamo segnalato alcuni pacchetti, lo stesso dicasi per l'elaborazione dei testi, compresa la nuova versione del traduttore più famoso presso gli amighisti italiani.

■ LIGHT ROM IX

Nel numero scorso abbiamo parlato del volume 8 di Light Rom della Graphic Detail Inc., la compilation che contiene centinaia di oggetti per LightWave 3D della Syndesis Corporation, liberamente utilizzabili in quanto royalty free. Anche nel volume IX, nella sezione Index sono disponibili tutti i thumbnails dei rendering degli oggetti, una comoda soluzione per visualizzare le "potenzialità" di ogni oggetto. La raccolta comprende, come sempre, anche i World Wide DEMs (mappe digitali) licenziati dal Rocky Mountain Digital Parks, con rappresentazione di paesaggi dell'Alaska e di numerosi Stati americani. I DEM mostrano paesaggi, che possono essere utilizzati con VistaPro. Tra il materiale più interessante segnaliamo quello inserito nella sezione denominata Demos, che propone 520 texture fotorealistiche, oltre alle serie DinosaursROM e SurfaceROM. Gli oggetti sono come sempre di ottima qualità, utili per tutte le piattaforme e gli ambienti, grazie all'universalità del formato LightWave. Se disponete di un sistema Amiga con un processore veloce o di un'altra piattaforma, vi consigliamo di visualizzare l'animazione in formato QuickTime, realizzata da JMC Graphics. Per gli appassionati del genere un appuntamento da non mancare è quello delle scene, un modo per portare al limite le capacità di LightWave, intervenendo anche con modifiche o aggiunte. Per poter visualizzare i rendering ottenuti da questi oggetti non mancate di entrare nel cassetto Images e aprire con il vostro programma preferito queste vere e proprie opere, disponibili in formato TGA.

Altra bellissima immagine tratta da Aminet 45.

■ MODS ANTHOLOGY VOL. 1

Amiga non è soltanto grafica, ma anche musica, anche se con il passare degli anni si è resa necessaria la presenza di una scheda audio. Il prodotto in questione, distribuito dal solito mitico Schatztruhe, si compone di ben 4 CD, un'offerta quindi da non perdere per tutti gli appassionati del genere.
I Cd dispongono di una guida, strumenti per la ricerca dei brani e il relativo ascolto, tramite DeliTracker v2.24, il tutto accompagnato da un simpatico level meter grafico.
Il primo volume contiene i brani di autori, le cui iniziali vanno dalla A alla F, nel secondo dalla G alla Q, nel terzo dalla R alla Z, mentre nel quarto è stata realizzata una miscellanea e una serie di programmi per le più diverse piattaforme, comprese BeBox, Sun, Silicon, Commodore 64, Macintosh, PC e Atari.

La copertina del volume 11 di Scene Archives.

■ THE SCENE ARCHIVES 10 E 11

La scena trionfa con queste due compilation! Iniziamo con The Scene Archives 11 (due CD), che contiene numerosi demo in AGA, come si conviene a questo tipo di compilation è disponibile un'ottima utilità per effettuare le ricerche, si tratta di SASU, compilato da Tony Hasselbacher. Descrivere i demos è un'operazione inutile, soprattutto per chi legge, vi consigliamo quindi di fornirvi di questa produzione, per apprezzare in pieno le potenzialità del nostro computer. Lo stesso discorso vale per il volume 10, che si compone di un solo CD e di demos di buon livello, con una collezione di dischi che vanno dal 8951 al 9750.
■

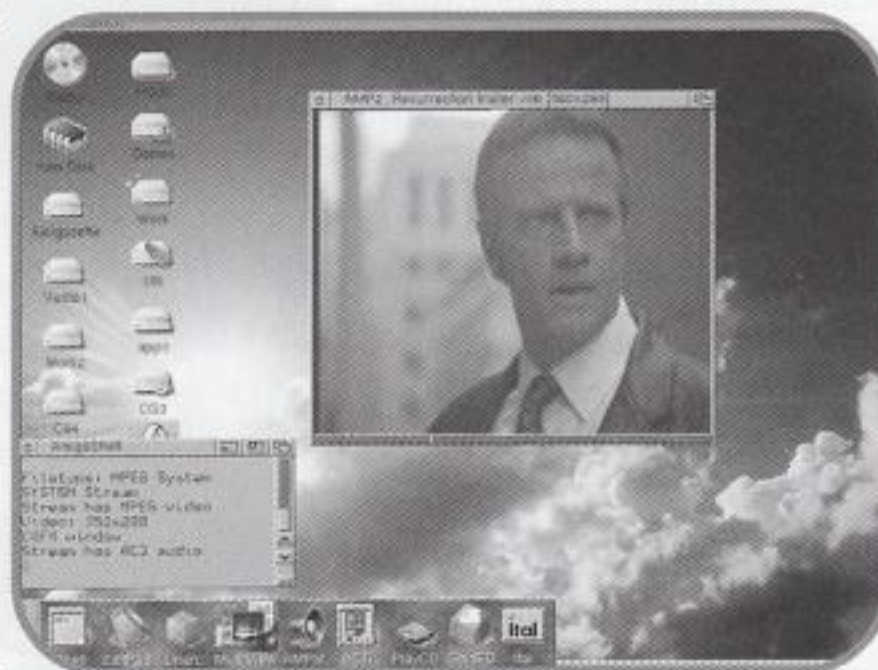
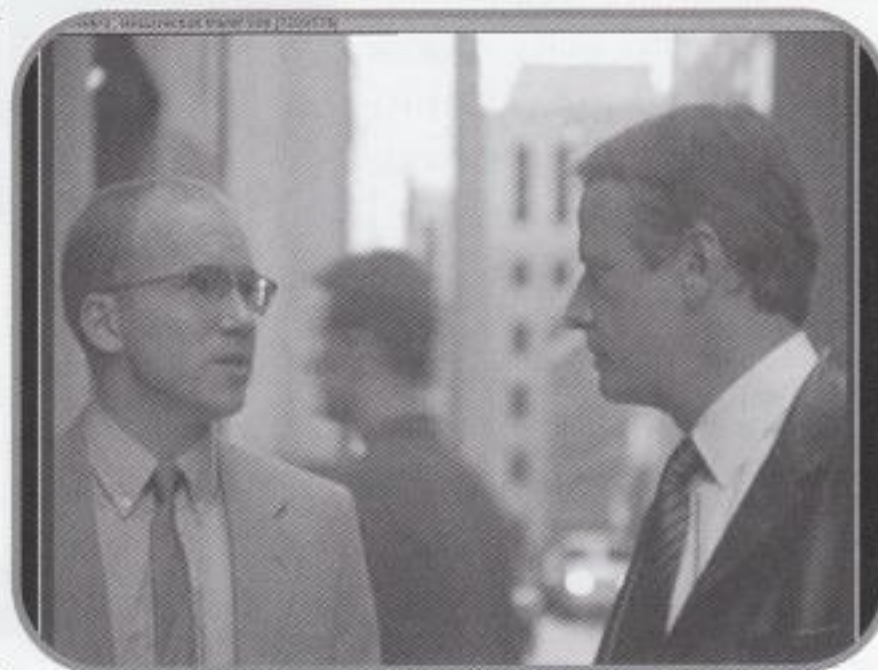
Cover del volume 10 di Scene Archives.

Shareware

di Claudio Marro Filosa

In questa rubrica tratteremo in modo abbastanza approfondito alcuni dei più significativi programmi Freeware o Shareware realizzati su Amiga. Dedicheremo maggiore attenzione a quei programmi recentemente rilasciati o aggiornati.

PHOTOALBUM E CYBERSHOW

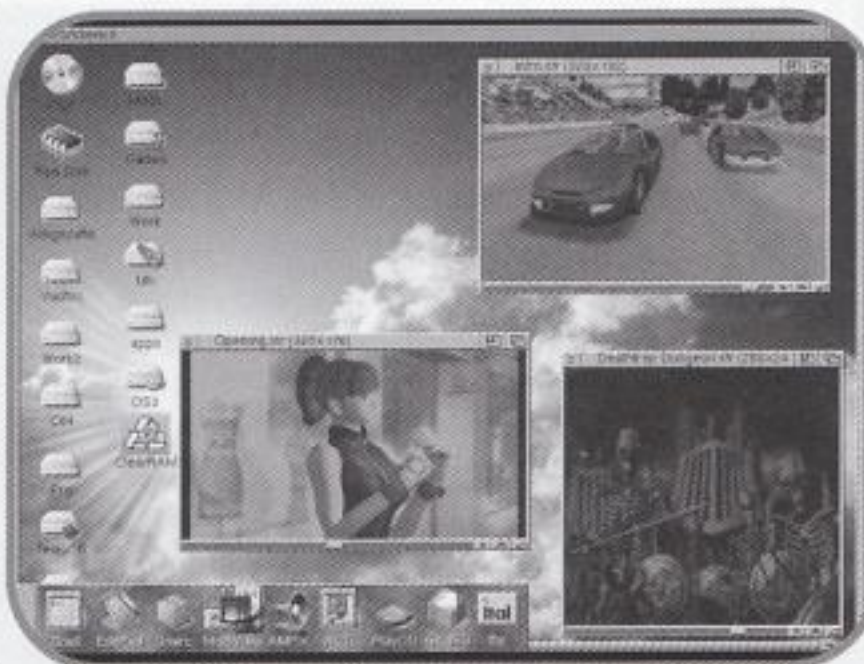
Dopo un anno di preoccupante silenzio, Helmut Hoffmann si è nuovamente fatto sentire rilasciando nuovi aggiornamenti dei suoi due interessantissimi programmi grafici, stiamo parlando di PhotoAlbum e CyberShow, giunti rispettivamente alle versioni 9.5a e 6.6 CyberShow è sicuramente uno dei più versatili ed interessanti programmi di visualizzazione di immagini realizzato per Amiga. Il programma permette di visualizzare le immagini direttamente sul Workbench o su uno schermo proprietario, supporta le modalità grafiche a 16 e 24 bit, risulta pienamente compatibile con CyberGraphX e Picasso 96, mentre in modalità AGA utilizza 256 colori. CyberShow supporta oltre 20 formati grafici differenti (Photocd, IFF, Jpeg, etc.), inoltre sono pienamente supportati i datatype, il che permette praticamente di utilizzare tutti i più diffusi formati grafici, decisamente consigliato è l'utilizzo di CyberShow con gli akDataType (Shareware) o gli ottimi e freeware WarpDatatype, entrambi sono disponibili sia per gli Amiga dotati di processori m68k che di PowerPC. Oltre a permettere di visualizzare immagini, CyberShow possiede anche moltissime funzioni di indubbio interesse, tra cui la possibilità di effettuare Zoom in/out, ruotare l'immagine di 90 o 180 gradi, capovolgerla, permette di impostare le dimensioni delle immagini (dimensioni originali o scalarle con diverse possibilità), permette la realizzazione di uno slideshow (mostrare le immagini sequenzialmente) con interessanti effetti grafici. Altra interessante funzione disponibile con CyberShow è la possibilità di memorizzare le immagini visualizzate in differenti formati, dal diffusissimo JPEG (con la possibilità di scegliere il livello di compressione), ai formati IFF24 bit (compresso o non compresso), Targa24, PPM, QRT, DEEP ed altri. CyberShow permette di inviare l'immagine visualizzata direttamente a diversi programmi pittorici come ImageFX, XiPaint, fxPAINT, Pico-Painter e Pico-Painter Brush, tramite porta Arexx è possibile invocare altri programmi grafici come Photogenics 2.x, PPaint, ADPro, ArtEffect, ImageFX e XiPaint 4.x, infine sarà possibile inviare l'immagine anche a PhotoAlbum. Cybershow risulta un programma decisamente veloce, sia nella visualizzazione delle immagini, sia nelle varie funzioni che mette a disposizione, come ad esempio lo spostamento per immagini di dimensioni superiori a quelle dello schermo e alle funzioni di Zoom. Programma complementare a CyberShow è PhotoAlbum, come il nome suggerisce, permette di visualizzare un album fotografico, ovvero più immagini in formato ridotto sulla stessa pagina, decisamente utile in caso si debbano consultare molte immagini, in questo modo sarà possibile avere rapidamente una visione dei loro contenuti. Come per CyberShow, anche PhotoAlbum presenta numerose ed interessanti caratteristiche. E' possibile selezionare le dimensioni delle immagini che devono essere visualizzate sullo schermo, da un minimo di 27x25 (decisamente piccole), fino ad arrivare a 200x200, inoltre è possibile scegliere se visualizzarle a dimensione variabili o costanti. Alcuni pulsanti presenti nella parte alta di PhotoAlbum, permettono la gestione della visualizzazione delle immagini. E' possibile andare avanti o indietro di una pagina (nel caso non sia possibile visualizzare tutte le immagini in una sola videata), posizionar-

Il trailer di Resurrection in DVD ad 1/4 delle dimensioni originali con AMP2.

Il trailer di Resurrection in DVD in tutto il suo splendore con AMP2.

si alla fine o all'inizio dell'album, terminare in anticipo il caricamento delle immagini. Il pulsante "Preload" permette di continuare ad oltranza il caricamento delle immagini, diminuendo così i tempi di attesa quando, una volta finito di esaminare la prima pagina, decideremo di passare alla seconda, chiaramente questo dipenderà anche dalla memoria che avremo a disposizione. Tra le configurazioni di PhotoAlbum è comunque possibile decidere quanta memoria del sistema dedicare al programma. PhotoAlbum permette per ogni immagine presente nell'album, di visualizzarne il nome, la dimensione, il formato, il commento, etc... Tutte queste informazioni, sono naturalmente a nostra discrezione e potremo scegliere di attivare solo quelle che ci interessano. Con un doppio-click su un'immagine, la visualizzeremo nelle sue dimensioni originali, potremo a questo punto salvarla in uno degli stessi formati grafici supportati da CyberShow o trasferirla direttamente ad un programma grafico come ImageFX, XiPaint o fxPAINT. Anche con PhotoAlbum è possibile capovolgere o ruotare l'immagine di 90 o 180 gradi o effettuare uno zoom in/out. PhotoAlbum permette di visualizzare contemporaneamente più di un'immagine alle sue dimensioni originali, gli unici limiti sono dati dalla memoria disponibile. PhotoAlbum si presenta decisamente ricco di funzioni, impossibile elencarle tutte, diciamo solo che è possibile variare l'ordine di visualizzazione delle immagini in base a molti criteri, come ad esempio il formato, la dimensione, la data, etc; è possibile invocare script ARexx, richiamare CyberShow, creare un file HTML con allegata l'immagine che ci interessa, salvare le preview delle immagini o crearne un catalogo. Come per CyberShow, anche PhotoAlbum risulta velocissimo nella visualizzazione delle preview ed anche nel caricamento delle immagini a grandezza reale, inoltre sono supportati numerosissimi formati grafici, vi è inoltre la possibilità di abilitare il supporto per i datatype. Utilizzando abitualmente da qualche anno questi due programmi in versione registrata, non posso non consigliarvi, se ancora non lo avete fatto, di registrarvi immediatamente, poiché sono due prodotti decisamente validi nel panorama Amiga, inoltre è possibile approfittare dei nuovi prezzi in Euro applicati dall'autore. Con 20 Euro è possibile infatti registrarsi on-line ad entrambi i programmi.

Un'immagine visualizzata da CyberShow.

■ IL PLAYER GIUSTO...

Per chi possiede un Amiga dotato di PowerPC ed è in cerca di qualche buon player di filmati, il mercato Amiga offre fortunatamente più di una soluzione. Il nostro AmiDog, famoso per aver realizzato moltissime conversioni di emulatori su Amiga, ci offre in versione completamente gratuita AMP (AmiDog's Movie Player), un ottimo player di filmati in formato MPEG, FLI, FLC, AVI e QT (QuickTime), inoltre vengono supportati anche i formati audio MP2/MP3 e NSF (Nintendo audio Files). L'autore da tempo sta lavorando alla versione 2 di AMP, edizione evoluta e questa volta a pagamento (shareware) della precedente versione. In questa nuova release, sono stati migliorati i supporti per i filmati MPEG1 e MPEG2, VideoCD, CD-I e l'audio MP2/MP3, non sono più supportati i formati FLI/FLC, AVI e QT, probabilmente per questi, basta ricorrere all'utilizzo di AMP. Una delle nuove caratteristiche di AMP2 è l'introduzione del supporto per i filmati in formato DVD e della loro codifica audio AC3, ora finalmente anche su Amiga è possibile vedere i film in DVD, tutto quello che serve è un lettore DVD e AMP2. Per testare le prestazioni della codifica di un filmato DVD, abbiamo provato AMP2 con la presentazione del film

Alcuni filmati in MPEG visionati con Fogger.

Alcune animazioni della Playstation con Fogger.

http://www.oldgamesitalia.net/

Resurrection (thriller con C. Lambert), il filmato richiede uno schermo 720x576, risoluzione decisamente impegnativa anche per il nostro Amiga dotato di 604e@200, così abbiamo eseguito nuovamente AMP2 per visualizzarlo in bassa risoluzione, ovvero in 360x266, in questa risoluzione il filmato risulta perfettamente godibile, sia l'audio che il video risultano sincronizzati (è necessario utilizzare il supporto dell'AHI, pena un disallineamento nell'audio). Per avere delle prestazioni migliori, risulta fondamentale possedere un lettore DVD SCSI, altrimenti la CPU sarà penalizzata dai rallentamenti causati dall'accesso alle periferiche IDE. Segnaliamo che recentemente è stata rilasciata una nuova versione beta di AMP2, tra le novità, è stato introdotto il supporto per il formato Divx, supporto ancora non pienamente compatibile con tutti i filmati che abbiamo provato, e con delle prestazioni leggermente inferiori se paragonata al più maturo SoftCinema. Altro programma shareware analogo ad AMP è Frogger, anche questo player permette di visionare i filmati in formato MPEG1/2, VideoCD, CD-I, DVD, ascoltare audio in formato MP1/2/3 e supporta anche le animazioni con l'audio realizzate per la Playstation. Un paragone con AMP2 risulta inevitabile, il supporto per il formato MPEG è implementato in modo molto simile come prestazioni ad AMP2, da questo lato sono entrambi degli ottimi programmi, Frogger pecca nel supporto dei filmati in DVD, dove risulta più lento rispetto ad AMP2. Un vantaggio di Frogger rispetto ad AMP2 è il supporto per i filmati realizzati per la Playstation, i filmati risultano più "pesanti" rispetto ad uno analogo in formato MPEG, comunque le ultime versioni di Frogger ne hanno notevolmente migliorato il supporto, rendendoli decisamente più fluidi. Ultimo programma degno di essere menzionato è SoftCinema, anche questo player è shareware e anche questo, come i precedenti, supporta vari formati video, vediamo quali: Sono supportati numerose versioni e formati di compressione di QuickTime, QuickTimeVR e Video for Windows (AVI), ma la caratteristica che rende interessante questo player è la recente implementazione del supporto per il DivX;) MPEG-4, questo nuovo e diffuso formato, permette di ottenere filmati di ottima qualità e ancora più compressi rispetto ai filmati in formato MPEG. La codifica per i filmati in DivX;) risulta decisamente più esigente di CPU rispetto ad una analoga per filmati in MPEG, bisogna rendere merito all'autore del programma che con le ultime versioni di SoftCinema, ha nettamente migliorato il supporto per questo nuovo formato, rendendolo decisamente più veloce rispetto alle prime versioni, ora, filmati con risoluzioni inferiori a 640x480 risultano essere tranquillamente visionabili, chiaramente sempre possedendo un buon PowerPC. SoftCinema nelle sue ultime versioni risulta sicuramente più stabile, l' unico problema riscontrato si presenta in caso di visione di lunghi filmati, il pulsante che indica la posizione raggiunta nella durata totale del video, spesso raggiunge la fine, anche se il filmato risulta tutt'altro che terminato. Tutti i player descritti, permettono di visualizzare i filmati sia utilizzando lo schermo del Workbench, sia utilizzando uno schermo proprietario. Tutti i player sono risultati più che validi e fortunatamente sono tutti correntemente supportati dagli autori, con aggiornamenti continui.

Ecco l'album fotografico del Signore degli Anelli.

Altro set di immagini su Photo Album.

Alcuni filmati in DivX visti con SoftCinema.

CyberShow PhotoAlbum ***http://home.arcor.de/helmuthoffmann/***
AMP2 ***http://www.amidog.com/amp/***
Frogger ***http://frogger.rules.pl/***
SoftCinema ***http://softcinema.amiga.pl***

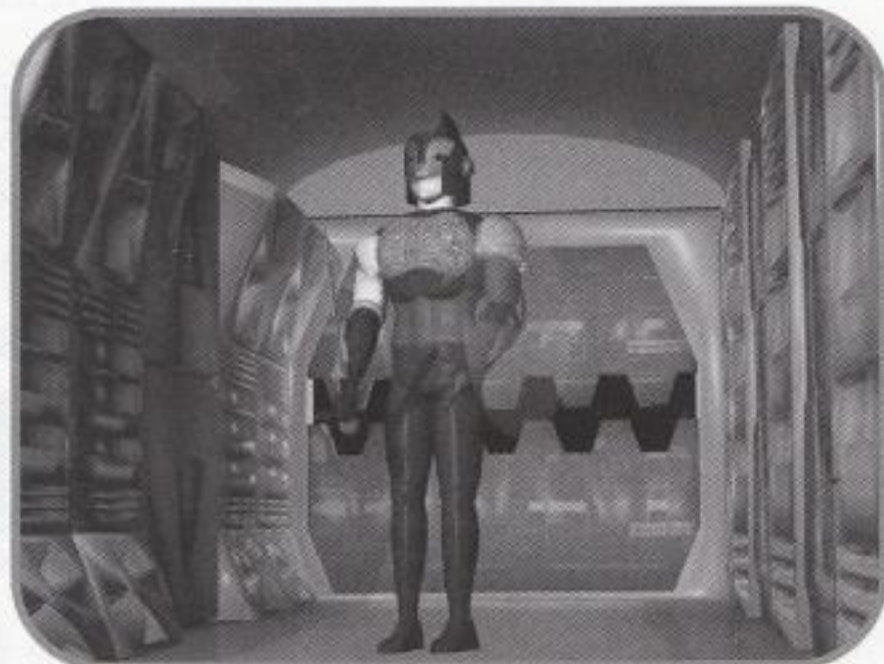
New Talents

di Paolo D'Urso

Entriamo finalmente nel primo vero appuntamento con la rubrica New Talents, lo spazio di Bitplane dedicato alle vostre opere! In questo numero abbiamo ricevuto i lavori di due grafici che con Amiga hanno realizzato le loro espressioni in forma digitale; speriamo di poter recensire al piu' presto anche videogiochi, utilità, moduli e icone! Cominciamo con le due schermate di Pier Fabrizio Inardi, "Dylan" e "Marte". La prima e' una sovrapposizione di un ritratto del famoso fumetto della Monelli ad un castello scozzese con aggiunta di fulmini realizzati (presumibilmente) con ImageFX, la seconda è un rendering del Monte Olimpo del pianeta Marte. Che dire, non demordere, ma l'accostamento cromatico non e' dei migliori e in alcuni punti le immagini risultano piuttosto pixellose. fatti sentire in futuro con nuovi lavori!
Andrea Ghilardotti invece ci ha mandato dei lavori realizzati usando TV Paint 3.6, Imagine 4.0, ArtEffect 1.5 e Personal Paint. Ti ringraziamo per i complimenti per la rivista, e passiamo al giudizio sulle tue opere: KarateDo
e' una immagine bidimensionale di un karateka (ma va?) in posa da combattimento; convincente nella posa e abbastanza nelle proporzioni, rivedrei un po' il fill della palma dei piedi, levando un po' di "smooth". La decisione e' un paesaggio in 3d abbastanza surreale, la picture che delle tre mi e' piaciuta di piu'; non capisco solamente quelle macchie scure che si trovano qua e la, come se l'immagine fosse stata scannerizzata da una rivista. La terza ed ultima schermata si chiama Sentinella ed e' un altro rendering, al quale mancano alcuni particolari, come l'ombra del personaggio e perche' no, dei monitor sulle pareti (magari dei 1084s!). Saro' curioso di vedere come l'immagine si evolvera' con il proseguire del lavoro.
Bravi ragazzi! Ci vediamo fra due mesi con altri lavori!

Marte di Pier Fabrizio Inardi.

Un tetro Dylan Dog di Pier Fabrizio Inardi.

KarateDo di Andrea Ghilardotti.

La sentinella di Andrea Ghilardotti.

La Decisione di Andrea Ghilardotti.

Corso di **PHP**

parte

di Joachim Thomas

Eccoci al nostro secondo appuntamento con PHP. Avete testato (e forse anche personalizzato) la galleria fotografica dello scorso numero? Questa volta esamineremo un secondo metodo di passare dati ad una pagina PHP: l'utilizzo delle ‹FORM› di HTML (nel nostro caso specifico useremo campi di tipo hidden - nascosti - che risulteranno invisibili all'utente che naviga attraverso le nostre pagine). Vedremo in futuro che esiste un ulteriore metodo, più efficiente ma anche più complesso e non sempre attivo per ogni "navigatore" del web: *i cookies.*

Ma veniamo all'esempio di oggi. Realizzeremo un "desktop virtuale" HTML, che offre la possibilità di scegliere fra diversi temi (themes).

Diamo innanzitutto un'occhiata alla struttura delle directory del nostro esempio:

alla base della gerarchia abbiamo il nostro "eseguibile" VirtualDesktop.php e la directory root (che sarà quella "navigabile" dal nostro programma).

La directory root contiene system (necessaria) oltre a qualsiasi altra directory si desideri, nel nostro caso comunque soltanto work.

La prima di queste, system, contiene a sua volta una serie di directory che rappresentano i temi disponibili, ognuna contenente le "icone" in formato GIF necessarie a quest'ultimi.

Le altre directory possono contenere qualsiasi tipo di file desiderato, comprese altre directory che saranno tutte "navigabili" nel nostro desktop virtuale.

Nel nostro esempio work contiene un finto eseguibile - programma.exe - e la directory documenti, contenente a sua volta testi e immagini.

Passiamo ora alla pagina HTML/PHP.

Il primo blocco PHP inizializza alcune variabili che possono venire modificate per personalizzare il programma:

$path è il nome della directory attuale, data dalla concatenazione della radice (root in questo caso) con la variabile $xpath, passata alla pagina PHP nelle "chiamate" successive alla prima, come vedremo in seguito.

$maxrowicons specifica il numero massimo di icone che vogliamo in una riga (l'ordine dello schermo/desktop è gestito da una tabella senza bordi visibili).

$rowicons è la variabile che serve da contatore per le icone di una riga.

$lastdir estrae dal percorso ($xpath) attuale, passato come parametro, l'ultimo nome di directory cliccato, nella quale "ci si trova" correntemente.

Più precisamente la funzione strrpos(stringa,carattere) ritorna la posizione dell'ultima ricorrenza di un carattere in una stringa, nel nostro caso il carattere "/" separatore dell'ultima directory del percorso in cui ci troviamo. La successiva funzione substr(stringa,posizione) estrae una sottostringa da una stringa, data la posizione di partenza. Quindi da "root/work/documenti/testi" otterremo la stringa estratta "testi".

Il blocco if che segue, assegna un valore al parametro $theme (il tema attuale del desktop), nel caso non sia stato passato come parametro alla pagina, più precisamente "amiga".

Come vedremo più avanti, ogni clic successivo che richiami nuovamente la pagina

anche il valore della variabile $theme.
Seguono due righe echo che generano altrettante righe HTML. La prima stampa il tag ‹BODY...› contenente tra l'altro l'immagine di background per il tema corrente, caricata dal percorso "root/system/$theme/background.gif", dove a $theme verrà ovviamente sostituito il contenuto della variabile (il tema), che al primo ingresso, come abbiamo visto, sarà "amiga", mentre la seconda stampa il nome del tema corrente come titolo centrato alla pagina.

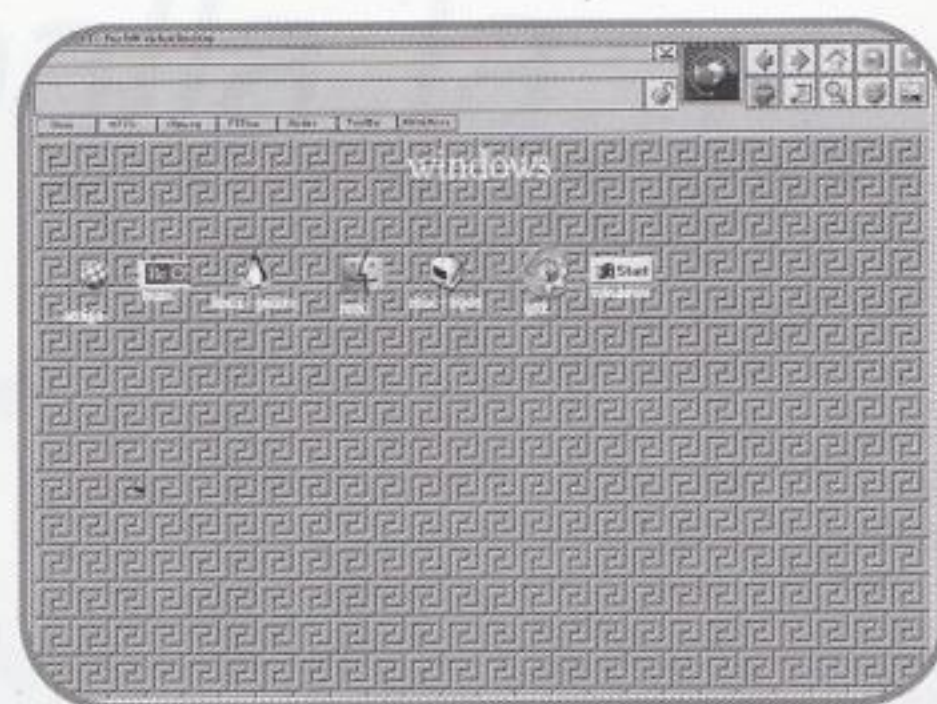
Una riga di HTML "puro" che rappresenta la testata della tabella ci divide dal secondo blocco di PHP.

Questa parte di programma analizza la nostra posizione nel percorso (path) delle directory e visualizza gli elementi presenti nella directory corrente.
Prima di tutto apriamo la directory indicata dalla variabile $path che contiene la nostra attuale posizione e riceviamo di ritorno l'identificatore $handle.
A questo punto cicliamo in lettura la directory (la funzione readdir($handle) ritornerà FALSE quando non ci saranno ulteriori elementi da leggere) ottenendo di volta in volta nella variabile $file gli oggetti esistenti (file o altre directory).

Escludiamo tramite un primo blocco if le directory "." e "..", "generate" dal server (che, come ormai dovremmo sapere, significano rispettivamente "directory corrente" e "directory precedente") e stampiamo la riga HTML:

```
<td align=center>
```

per creare la cella che conterrà l'icona per l'attuale oggetto.

Poi verifichiamo se l'oggetto in questione è una directory. In caso affermativo controlliamo se ci troviamo nella directory system, (caso particolare riservato a contenere i diversi temi disponibili), controllando la variabile $lastdir, che avevamo

"estratto" nelle prime righe del programma (vedi sopra).
Se dovesse essere verificata anche quest'ultima ipotesi, per ogni directory contenuta in system viene generato un ‹FORM..› HTML costruito come segue:

```
<FORM action="VirtualDesktop.php" method=POST>
```

che richiama nuovamente la nostra pagina PHP.
Seguono una serie di campi "invisibili" all'utente che passano comunque i parametri necessari alla pagina richiamata dal FORM:

```
<input type="hidden" name="theme" value=
"$file"><br>
```

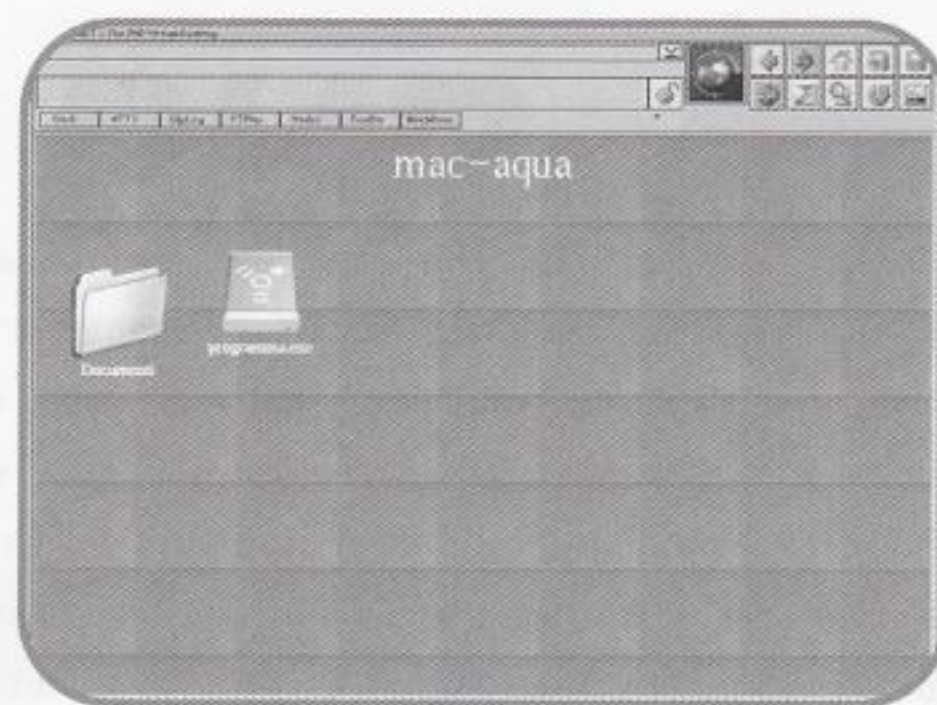
che passa alla variabile $theme il nome del $file corrente, determinando il tema per la prossima visualizzazione.
Non verrà invece passato in questo caso nessun valore alla variabile $path (come avviene invece nel prossimo blocco di programma che esamineremo) con l'effetto di riportarci alla "radice" del nostro "file system virtuale".

La riga

```
<input type="image" src="root/system/$file/
theme.gif"><br>
```

sostituisce il classico pulsante "SUBMIT" delle abituali FORM con un'immagine cliccabile che ha lo stesso effetto, cioè quello di avviare una nuova pagina HTML passandole i dati presenti nei vari campi. L'immagine viene caricata dal percorso indicato in ‹src="..."› dove $file conterrà ancora il nome del tema risultante dal ciclo fra le varie directory presenti in system, ognuna contenente un file GIF, chiamato theme.gif, con il logo del proprio sistema operativo.
Non ci resta ora che stampare sotto alla nostra "icona" il proprio nome tramite

```
Echo "<b>$file</b><nr><p>\n"
```

```
<html>
<head>
<title>
The PHP Virtual Desktop
</title>
</head>

<?php

$path="root/$xpath";
$maxrowicons=10;
$rowicons=0;
$lastdir=substr($xpath,strrpos($xpath,"/")+1);

if ($theme=="") {
  $theme="amiga";
}

echo "<body text=WHITE background=\"root/sys-
tem/$theme/background.gif\">";
echo "<center><h1>$theme</h1></center>";
?>

<table cellpadding=10 cellspacing=10 bor-
der=0><tr>
<?php

$handle=opendir($path);
while (($file = readdir($handle))!==FALSE) {
    if ($file[0]!=".") {
        echo "<td align=center>\n";
        if (is_dir($path."/".$file)==TRUE) {
          if ($lastdir=="system") {
                echo "<FORM
action=\"VirtualDesktop.php\" method=POST>";
                echo "<input type=\"hidden\"
name=\"theme\" value=\"$file\"><br>\n";
                echo "<input type=\"image\"
src=\"root/system/$file/theme.gif\"><br>\n";
                echo "<b>$file</b><br><p>\n";
                echo "</FORM>";
          }
          else {
                echo "<FORM
action=\"VirtualDesktop.php\" method=POST>";
                echo "<input type=\"hidden\"
name=\"theme\" value=\"$theme\"><br>\n";
                echo "<input type=\"hidden\"
name=\"xpath\" value=\"$xpath/$file\"><br>\n";
                echo "<input type=\"image\"
src=\"root/system/$theme/dir.gif\"><br>\n";
                echo "<b>$file</b><br><p>\n";
                echo "</FORM>";
          }
        }
        if (is_file($path."/".$file)==TRUE) {
            $namesplit=explode(".",$file);
            $exten=$namesplit[1];
            if
(file_exists("root/system/$theme/$exten.gif")!
=TRUE) $exten="default";
            echo "<a href=\"$path/$file\">";
            echo "<img
src=\"root/system/$theme/$exten.gif\" bor-
der=0></a><br>\n";
            echo "<b>$file</b>\n";
        }
        echo "</td>\n";
    }
    $rowicons+=1;
    IF ($rowicons==$maxrowicons) {
        $rowicons=0;
        echo "</tr><tr>\n";
    }
}
closedir($handle);

?>
</tr></table>
```

E chiudere la FORM con </FORM>.

Nel caso di qualsiasi altra directory diversa da system viene invece eseguito il secondo blocco. Anche questo genera una FORM "invisibile" che passa alla pagina richiamata da action="VirtualDesktop.php" il nome della prossima directory da "aprire" in caso di clic tramite la variabile $path, oltre a reinviare il contenuto di $theme per conservare il tema corrente anche nella visualizzazione successiva. L'immagine cliccabile caricata in questa occasione è *"root/system/$theme/dir.gif"*. Rimane ora il caso che non si tratti di una directory ma di un qualsiasi altro tipo di file. Come prima azione separiamo il nome dall'estensione (come fa "brillantemente" Window$ per riconoscere il tipo di file :-) usando la funzione explode(carattere,stringa), già vista la scorsa volta, e la memorizziamo in $exten. Verifichiamo ora, mediante file_exists(percorso), l'esistenza di un'immagine GIF con il nome presente nella variabile $exten e, in caso negativo, assegniamo il valore "default" a quest'ultima. A questo punto stampiamo l'URL <a href="..."> che crea un link al file corrente, corredandolo con l'immagine GIF relativa al tipo di file (ricavata dalla cartella dell'attuale tema selezionato: "root/system/$theme/$exten.gif") e con il nome del file stesso ($file).

Per finire chiudiamo la cella (</td>) e incrementiamo il contatore delle icone $rowicons; nel caso esso superi il valore di $maxrowicons, lo azzeriamo e stampiamo </tr><tr> per generare una nuova riga di icone nella tabella. Una volta chiusa la directory (closedir($handle)) termina anche il nostro secondo ed ultimo blocco di PHP. Possiamo aggiungere qualsiasi altra directory o file all'interno del nostro "filesystem" (ovviamente ad esclusione della directory system, dove potremo invece aggiungere altri temi di sistema operativo o inventati da noi) per poterci successivamente "navigare" usando un qualsiasi browser. Naturalmente non potremo eseguire o visualizzare file non riconosciuti dal browser, limitandoci a diversi tipi di immagini, suoni e testi (tutto il resto rimarrà puramente "fittizio" come puro esercizio di "estetica...).

Arrivederci alla prossima :)

Amiga balla la... SAMBA!

di Giorgio Signori

Vera rivoluzione degli ultimi anni, le reti casalinghe si sono recentemente moltiplicate esponenzialmente per una serie di innegabili vantaggi che soddisfano tutte le tipologie di utenti di computer: dagli smanettoni che si divertono ad imparare i protocolli di rete, ai giocatori che con una piccola LAN possono divertirsi a massacrare all'ultimo sparatutto gli amici, all'utente classico che può usare Internet su più computer contemporaneamente. Amiga non è da meno in questo campo, è un'ottima piattaforma per conoscere il TCP/IP, a differenza di altri sistemi dove o la cosa viene resa leggermente più ardua (Linux), o dove viene ridotta all'inserimento meccanico di qualche parametro (Windows). Ha una buone dose di giochi che possono essere giocati in rete anche in modalità cross-platform (si pensi a Quake e cloni vari, Heretic, Shogo) grazie alla compatibilità dei titoli con le versioni PC&Mac, e grazie a gioielli come Miami e MiamiDX può accedere a Internet tramite una connessione condivisa, e a sua volta funzionare da server per mettere a disposizione la connessione ad altri computer. L'aspetto di cui ci occuperemo oggi però è il classico tasto dolente: la condivisione di file (e/o stampanti) in una LAN tipica, una macchina Amiga ed una o più macchine Windows, dotate di 98/ME o 2000.

Un *po' di teoria*

Il protocollo di condivisione dei file di Windows utilizza una funzionale tecnologia, per quanto non eccezionale in quanto soggetta a malfunzionamenti, denominata SMB. Questo protocollo nasce su piattaforme Windows per piattaforme Windows, ed è solo grazie ai soliti studi di reverse engineering della comunità Linux che è stato possibile implementarlo su altre piattaforme, rendendolo così de facto uno standard per la condivisione di file. Il software necessario all'implementazione delle condivisioni SMB è stato chiamato, appunto, Samba. Samba è tipicamente una "bestia nera" del networking, perché se implementare il SMB da Windows è semplice (il sistema operativo fa quasi tutto da sé), sui sistemi Linux e Amiga, la fase di configurazione è molto più lunga. Il porting della versione Amiga è stato effettuato da una nota firma del software su Amiga, il mitico Olaf Barthel. Tramite questo porting, alla fine del nostro tutorial saremo in grado di vedere sul nostro Amiga le risorse condivise da altre macchine, e di navigare i contenuti delle periferiche Amiga sui nostri PC. Il discorso stampa è un po' più delicato: il porting al momento ancora non supporta la stampa via rete, ma con dei tool esterni saremo in grado di risolvere anche questa limitazione.

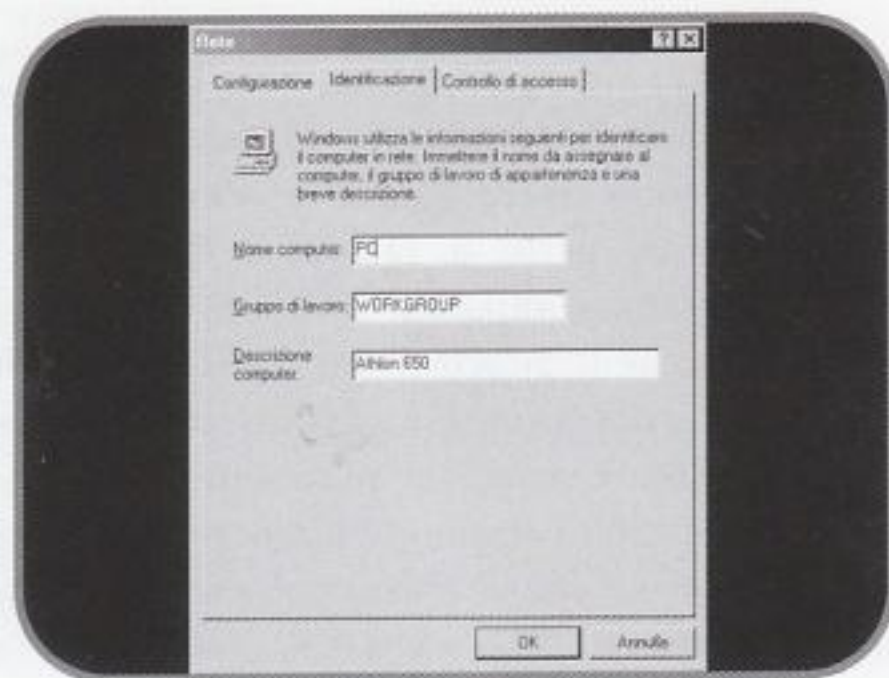
Al lavoro!

Ecco come andremo ad agire sull'InetD

Per procedere, assumiamo di avere già una LAN configurata a dovere, con le macchine che rispondono a ping incrociati, utilizzando Miami De Luxe su Amiga. Prima di tutto, una volta procuratoci l'archivio Amiga di Samba, che troverete sul nostro CD allegato nella versione più recente, dobbiamo procedere all'installazione manuale. Per una questione di praticità, scompattiamo l'archivio nella directory di Miami, nella sottodirectory Samba. Apriamo poi la GUI di Miami, e procediamo con alcune modifiche che avranno il compito di agevolare il lavoro a Samba. Se non è stato già fatto prima, nel database di Miami, alla voce HOSTS, associamo un alias agli indirizzi IP di ogni computer presente in rete. In questo caso daremo il nome "pc" al computer 192.168.0.1, e il nome "amiga" al computer 192.168.0.2. Se avete altri computer, inserite qui l'indirizzo IP ed il relativo alias che volete dare. Fatto questo aprite una shell, spostatevi nella dir di Miami e scrivete "miamiping amiga", "miamiping pc", e controllate che il ping avvenga con successo verso gli IP reali, segno che il computer riconosce gli alias ed è in grado di dirigersi verso il computer giusto. Dal pannello TCP/IP attribuiamo l'host name e lo user name inserendo "amiga". Adesso dobbiamo "istruire" Miami affinché sia in grado di riconoscere i servizi di Samba, spostandoci nel database services, ed inserendo le seguenti nuove linee:

netbios-ns, porta 137,udp

netbios-dgm, porta 138,udp
netbios-ssn, porta 139,tcp
swat, porta 901,tcp

Le prime tre porte sono utilizzate da Samba, mentre l'ultima sarà usata da Swat, un tool (molto simile ad un web server) che ci permetterà di semplificare la configurazione dal lato Amiga tramite una comoda interfaccia web. Ora,

L'identificazione in Windows 95/98/ME

spostandoci nel pannello InetD, diciamo a Miami come reagire quando riceve una richiesta di connessione ai servizi che abbiamo appena specificato, inserendo la seguente stringa:

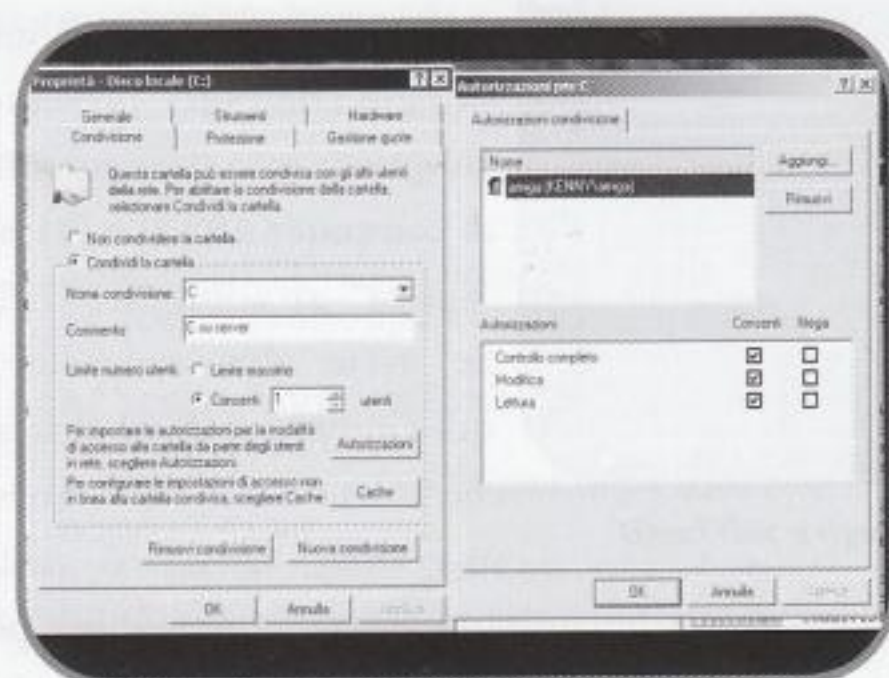
```
netbios-ssn,stream,tcp,nowait,root,
samba:bin/smbd,smbd
```

per Samba, e

```
swat,stream,tcp,nowait,root,samba:bin/swat,swat
```

per far partire il server Swat.

Creiamo poi il gruppo (database Groups) cui apparterrà l'utente di default che accede a Samba:

```
guest,*,99,pcguest
```

Condivisione di una risorsa in Windows 2000/XP

Andiamo poi sul pannello users, e creiamo un nuovo utente pcguest. Il discorso degli utenti lo approfondiremo dopo, dal momento che cambia a seconda della versione di Windows che usiamo. Inseriamo la seguente stringa:

```
pcguest,nopassword,586,99,Samba  Guest,sys:,
noshell
```

e, se non c'è già:


```
TRA PASSWORD QUI!',0,0,
, , sys:
```

Spostiamoci poi nella delicata area SysCTL, ed alla stringa inetd.toomany assegnamo il valore 50. E' necessario perché Samba ha l'abitudine di utilizzare molte richieste inetd per lo scambio delle informazioni e l'inizializzazione, anche all'insaputa dell'utente: con questo parametro facciamo in modo che il computer non risponda con un "troppe richieste".

Per finire, non ci resta che inserire in user-startup gli assign Miami: (che dovrebbe già esserci) e Samba:, che deve puntare alla dir Miami:Samba.

Poi a seconda di quanta memoria avete, e di quanto utilizzate la rete, mettete in automatico l'avvio di Miami, e di Samba, considerando che rubano un discreto quantitativo di memoria, e ritardano il boot. Personalmente, con 64 mega, ho inserito entrambi in startup, così che ogni volta che accendo l'Amiga sono pronto ad accedere alla rete ed alle sue risorse, come succede nella maggior parte dei computer in rete, Linux o Windows. Inserite dunque in startup sequence la seguente linea che si occupa di far patire Samba e Swat, avendo cura di farla eseguire DOPO Miami, eventualmente con un po' di ritardo (comando wait) per evitare che i programmi, partendo, non trovino il socket a cui appoggiarsi:

```
run >nil: samba:bin/nmbd -D
```

Salviamo le impostazioni, diamo un bel reboot, e possiamo dire di aver concluso l'installazione: al prossimo riavvio avremo Miami e Samba caricati, e potremo occuparci di configurare le condivisioni, prima però dobbiamo spostarci sul PC.

Configurazione per Windows 98

Clicchiamo con il tasto destro sull'icona risorse di rete e scegliamo proprietà. Dal pannello identificazione inseriamo come nome computer un nome identificativo per la macchina, ad esempio "PC". Come gruppo di lavoro, per comodità lasceremo Workgroup. Poi clicchiamo su aggiungi->servizi , e scegliamo "Condivisione file e stampanti per reti Microsoft". Clicchiamo sulle proprietà, ed attiviamo la condivisione sia dei file che delle stampanti. Ciccando OK, il computer probabilmente si riavvierà. Al riavvio, scegliamo una cartella o un disco da condividere (per esempio C: o C:\\Documenti), cliccando con il tasto destro sull'icona e scegliendo "condivisione". Ricordate che per una questione di sicurezza è fortemente sconsigliato attivare le condivisioni su una macchina con Windows 98 collegata ad Internet, o peggio ad una connessione fissa come ADSL: le vostre condivisioni potrebbero apparire all'esterno e risultare di conseguenza attaccabili anche se protette da password! Se è proprio necessario, utilizzare un buon personal firewall che blocchi verso l'esterno le porte 137,138 e 139 TCP e UDP. Cerchiamo poi i file HOSTS.SAM, e LMHOSTS.SAM che contengono le informazioni sui nomi

entrambi la stringa: `192.168.0.2 amiga`
Rinominiamoli cancellandone l'estensione (attenzione, Windows di default nasconde l'estensione, quindi o lo facciamo da DOS o attiviamo tramite le "Opzioni Cartella" la modalità in cui le estensioni vengono mostrate).

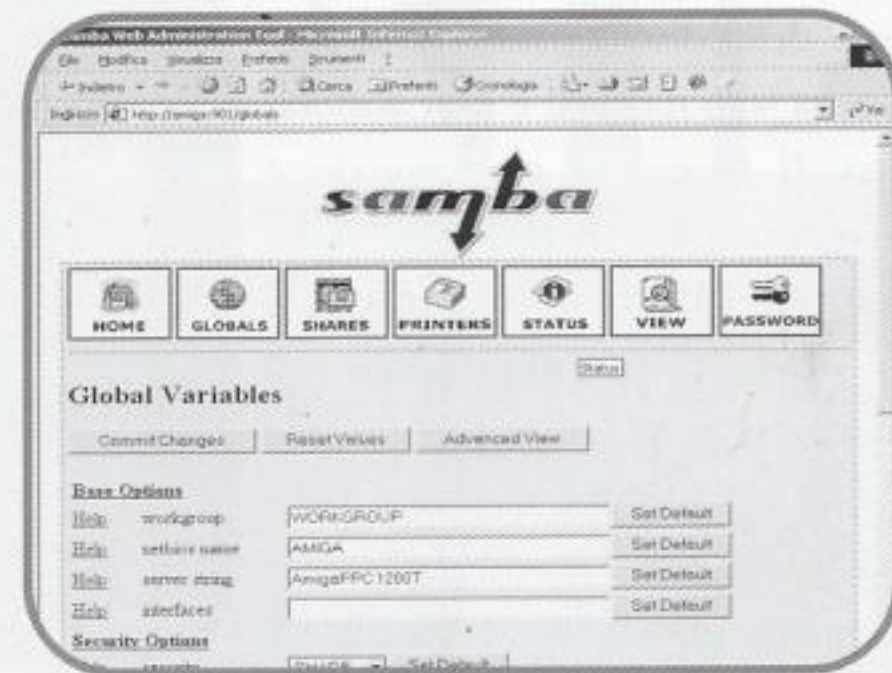
Configurazione per Windows 2000

La configurazione sotto Win2k è leggermente più ostica, per un motivo ben preciso: Windows 2000 non prevede l'utilizzo di condivisioni protette da password, ma prevede solo l'accesso da parte di un utente, che sarà o meno autorizzato, a seconda delle nostre scelte, ad accedere alla risorsa. Per le modifiche che ci servono, entrare nel sistema come amministratore. Dal pannello di controllo, clicchiamo su Utenti e password›avanzate›gestione utenti avanzata. Nel pannello users creiamo un nuovo utente (menu Azione›Nuovo utente), con le seguenti caratteristiche: nome utente amiga, e togliamo la spunta a tutte le opzioni tranne nessuna "scadenza password". Se è una rete locale fidata, potete rendere l'utente membro di administrators, users e power users, in questo modo non avrà limitazioni di sorta per navigare le directory del PC. Spostiamoci poi sulla risorsa da condividere, clicchiamo "condivisione", scegliamo di condividere la cartella, e diamo l'autorizzazione all'utente amiga, appena creato, di accedere alla cartella come vogliamo, solo in lettura o in lettura e scrittura.

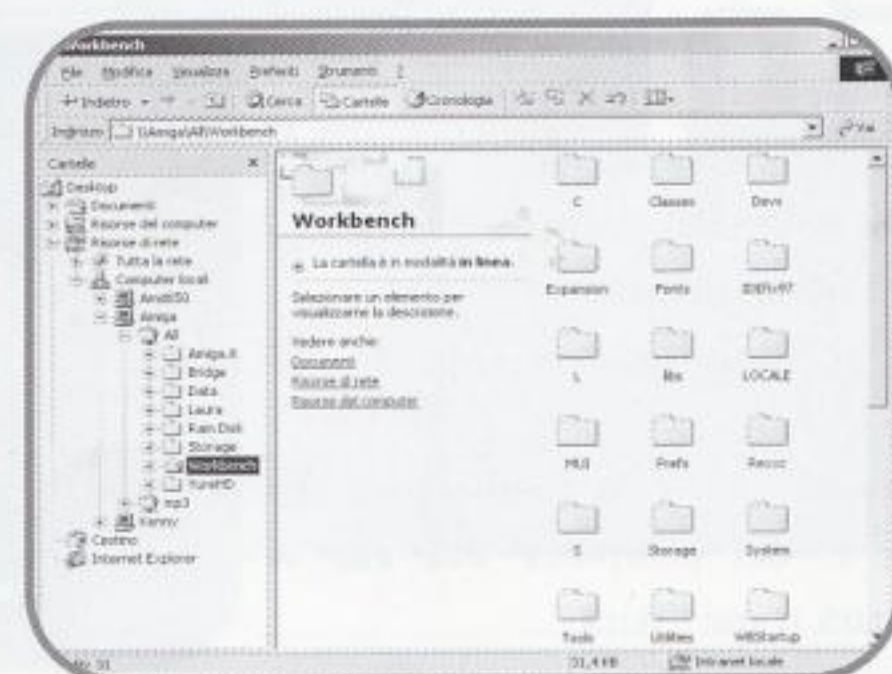
Configurare Samba

La configurazione, come per ogni tool unix-oriented che si rispetti, è effettuata attraverso un meticoloso, certosino e quantomai scomodo file di testo, il smb.cfg che contiene l'intera configurazione. Per fortuna una volta tanto c'è chi ha deciso che in effetti la configurazione, che per samba è lunga e tediosa, poteva essere resa più user friendly. Per questo c'è Swat: un web server dedicato alla configurazione di Samba. Dall'Amiga, o anche da un'altra macchina della rete, aprite un browser ed inserite come indirizzo ***http://amiga:901*** (ricordate? Amiga è l'hostname che abbiamo attribuito noi! In pochi istanti ci verrà richiesto un nome utente ed una password: come nome utente inseriamo root (l'amministratore di sistema), come password, quella che abbiamo scelto nel momento in cui abbiamo creato l'utente. Ricordate di inserire :901 dopo l'indirizzo, per specificare che vogliamo collegarci alla porta 901, quella cioè sulla quale abbiamo messo in listen il nostro server. Clicchiamo su GLOBALS ed ecco i dati che dovremo inserire:

```
Workgroup: WORKGROUP
Netbios name: AMIGA
Server string: (descrizione del computer)
Security: SHARE
Guest account: pcguest
Interfaces: 192.168.0.2/255.255.255.0
```

Clicchiamo poi su SHARES, cancelliamo qualunque cosa ci sia, e creiamo una nuova condivisione con create share, cui daremo come nome All e dove inseriremo i seguenti parametri:
Comment: Un commento sulla condivisione
Path: / (esatto, una sola slash, che ci darà accesso all'intero

Il server Swat aperto da una postazione remota

sistema, ram disk compreso!)
Guest accout: pcguest
Writeable: Yes
Guest OK: Yes
Hosts allow: 192.168.0.1
Hosts deny: indirizzo di una eventuale macchina a cui vogliamo negare l'accesso)
Browseable: Yes
Clicchiamo su Committ Changes, e siamo quasi pronti!

Vedere i volumi Amiga da PC e viceversa

Ed ecco il nostro Amiga con tutte le sue risorse!

A questo punto, riavviando le macchine, dopo alcuni minuti cliccando su risorse di rete›computer locali›workgroup, ci apparirà l'icona "Amiga"! Potremo quindi girare per le directory, copiare e cancellare file, addirittura visualizzare file "in diretta", come per esempio un filmato, un'animazione, o suonare file mp3 fisicamente presenti sugli hard disk dell'Amiga. Per fare la stessa cosa dall'Amiga, la questione è leggermente più complessa. Possiamo installare, tramite l'installer automatico, il programma Tango, che si comporta più

o meno come le risorse di rete di Windows: ci darà accesso alle risorse, e monterà all'occorrenza le risorse del PC come dischi Amiga. Tango ha però, purtroppo, un po' di problemi di stabilità (a volte sembra "perdersi" e non riconosce i computer). Quello che invece possiamo fare è montare un filesystem Samba, e tramite un DosDriver standard del Workbench, montare le nostre risorse in maniera autonoma. Possiamo anche usare il comando sambaclient della distribuzione di samba, ma lavora solo da shell e non è molto pratico. Il filesystem più comodo è sicuramente l'SMB-Handler, che trovate sul CD di questo mese. Si copia in L: come tutti i normali filesystem per Amiga, e può essere richiamato da un'icona di mount (tipo RAD e CD0): basta che lo script contenga queste linee:

Tango in azione

```
/* net drive handler */
Handler       = L:SMB-Handler
Stacksize     = 40000
Priority      = 10
GlobVec       = -1
Mount         = 1
Startup       = "C=\\PC\C MH=AMIGA W=WORKGROUP
U=amiga DN=WinC"
```

E' importante che l'ultima riga sia modificata per la propria rete.

C= deve essere seguito dal percorso di rete: \\ nome del computer, \ posizione della condivisione

MH è l'hostname locale

W è il nome del gruppo di lavoro

U è il nome utente

DN è il nome che deve apparire per l'icona.

In questo caso è la condivisione del disco C del computer PC, che ci apparirà come "WinC".

A questo punto basta copiare l'icona in Workbench:Storage/DosDrivers/ e montarla quando ci serve la rete, così potremo accedere a tutte le risorse!

Un volume di Win montato ed esplorato, ed un filmato MPEG riprodotto direttamente via rete!

Note dolenti

Le note dolenti sono sicuramente rappresentate dalla velocità: causa la possibilità di utilizzo di schede di rete a soli 10mbit sull'Amiga, e causa porting non proprio velocissimo, difficilmente si potranno superare i 250k al secondo durante [...]no però tutto sommato accettabili per file di modeste dimensioni (certo, se dovete trasferire delle ISO di CD, la velocità diventa un po' un collo di bottiglia). Ma il problema principale è che il porting attuale di Samba non supporta la stampa via rete. Spieghiamo brevemente come funziona la stampa via rete: la stampante deve essere supportata dal computer che stamperà via rete, per un semplice motivo. Il computer che stampa via rete effettua una normale stampa su file: questo file contiene tutti i dati di stampa per quel particolare documento e quella particolare stampante usata. Questo file, inviato direttamente alla porta parallela (o direttamente alla stampante USB su PC), permette di stampare correttamente il documento. Su Amiga lo si può fare inviando il file alla risorsa PAR: (non PRT: che viceversa controlla il device del software di stampa). Su PC tipicamente copiando il file su LPT1: (o LPT2:). Appare chiaro che, avendo noi la possibilità di trasferire file, possiamo stampare su file, trasferire il file, e copiarlo sulla porta parallela, ottenendo così una stampa un po' meno automatizzata ma comunque funzionante. Ci sono alcuni tool per Amiga che rendono tutto ciò ancora più automatico: in pratica effettua, ogni tot di secondi, un check in una determinata directory, per la presenza di file nella stessa. Nel momento in cui il programma trova un file, lo invia direttamente alla porta parallela e poi lo cancella. In questo modo noi possiamo configurare i PC remoti per la stampa su file, ed indicando come percorso in cui salvare il file questa directory remota. In questo modo la procedura viene automatizzata: personalmente non mi piace questa "patch" e preferisco copiare a mano i file, ma tentar non nuoce! Ci sono, ovviamente, anche tool che fanno il contrario: controllano una determinata directory per la presenza di file, e nel momento in cui lo trovano, lo inviano via rete alla directory di spool del PC, che provvederà a stamparlo. Per farlo utilizzano un'altra versione del sambaclient, per questo sconsiglio il mix di versioni e di tool, in favore di una procedura manuale più sicura e meno pesante per il sistema. Ma, di nuovo, chi vuole automatizzare completamente le procedure di stampa, può tranquillamente installarle, è questione di gusti!

Dal momento che ho già abbondantemente sforato con lo spazio, termino qui per non incappare nelle ire di Nicola, (ecco bravo N.D.R.) approfittandone per ricordarvi che sul CD di questo mese troverete tutto il necessario per far funzionare Samba su Amiga.

CONOSCERE TUTTI I SEGRETI DEL MONDO AMIGA NON È MAI STATO COSÌ FACILE....

...abbonati a

BITPLANE

A soli 46.50 Euro

PER UN ANNO!

Oppure a 56.80 Euro con la spedizione con Posta Prioritaria

A soli 23.25 Euro

PER SEI MESI!

Oppure a 28.40 Euro con la spedizione con Posta Prioritaria

Chiama lo 0424-512449 o digita www.bitplane.it

Nome:________________ Cognome o Ragione Sociale:________________

Indirizzo:________________ CAP:________________

Città:________________ Prov.:________ Telefono:________________

Con il presente tagliando desidero abbonarmi a Bitplane con la seguente modalità:

- ❑ **Abbonamento 3 numeri (6 mesi)** 23,25 euro
- ❑ **Abbonamento 6 numeri (12 mesi)** 46,50 euro
- ❑ **Abbonamento 3 numeri "sicuro"** 28,40 euro
- ❑ **Abbonamento 6 numeri "sicuro"** 56.80 euro

Con il presente tagliando desidero ricevere il seguente numero arretrato:

- ❑ **Bitplane numero 0** 5,00 euro (comprensivo di spese di spedizione)
- ❑ **Bitplane numero 1** 9,60 euro (comprensivo di spese di spedizione)

Si prega di allegare copia del versamento sul c/c postale numero 12370300 intestato a Virtual Works di Vidale Enrico Via Tabacco, 58, 36061 Bassano del Grappa (VI).

Il presente tagliando deve essere inviato **(si accettano fotocopie)** a **Virtual Works di Vidale Enrico**, Via Tabacco, 58, 36061 Bassano del Grappa (VI). Virtual Works utilizzerà i dati personali per iniziative di marketing in pieno rispetto della legge 675/96. Per modificare o cancellare i propri dati con-

La Post@ dei lettori

Risposte di Giorgio Signori

La redazione è pronta a rispondere alle vostre domande, ai vostri quesiti tecnici, e ad ascoltare i vostri commenti (e perchè no, anche le critiche) su Amiga e su Bitplane. Potete inviare le vostre lettere a: Bitplane c/o Nicola Morocutti - Via Lorenzo Chini, 13 - 36061 Bassano del Grappa (VI), oppure per posta elettronica all'indirizzo e-mail: info@bitplane.it

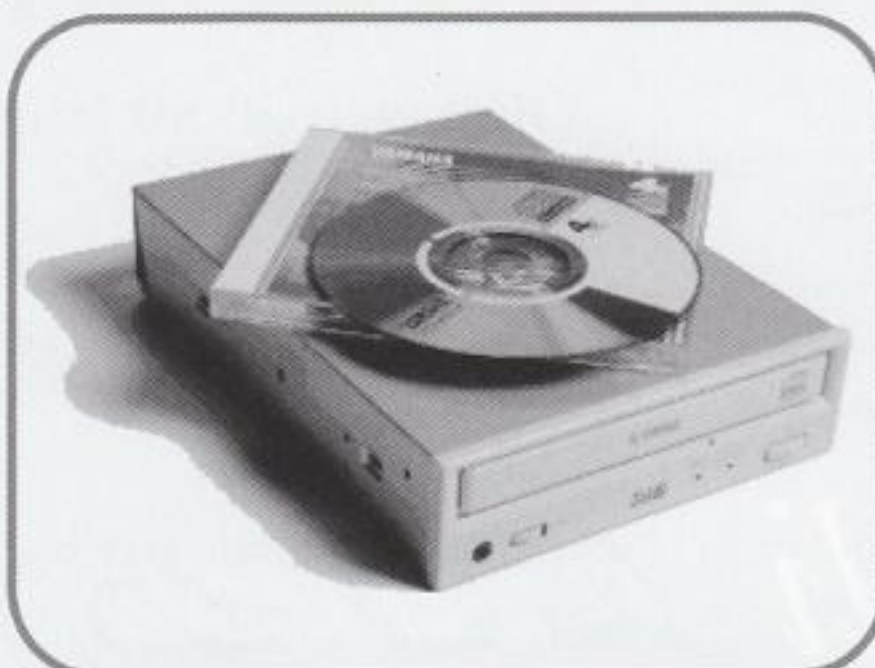
EMULAZIONE MAC E NETSCAPE

Ciao Giorgio! Ho recentemente reinstallato il Mac8 sotto Fusion perché avevo bisogno di un browser degno di tale nome per l'home banking. Adesso sto usando Internet Exploder 4.01 che effettivamente fa quello che deve fare, però volevo usare, fosse solo per evitare la Micro$,Netscape o Opera o Icab. Ho provato sia NS 4 che Icab ed entrambi crashano sia Mac che Amy. Ho letto su un tuo vecchio articolo di EAR che con un comando particolare posso far andare Netscape sotto Fusion dove lo trovo? Non sono riuscito a capirlo ne' a trovarlo. Help! Ciao e grazie!
Flavio Cirri

Il comando di cui parli è SetFpuExceptions, che trovi nella distribuzione della 68k.library di Ralph Schmidt, con la seguente sintassi che va inserita nello srcript Launch_Fusion: SetFpuExceptions ›NIL: OFF In questo modo si risolve il problema con alcune applicazioni sotto Mac, Netscape compreso.
(G.S.)

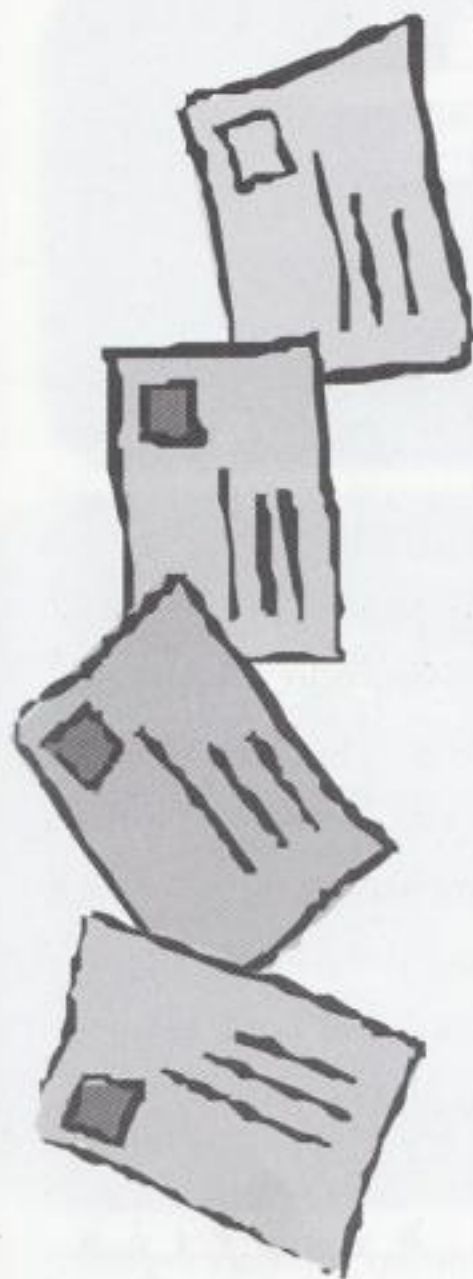
IDE E AWEB

Salve,
1) Sapete per favore di preciso se e quali marche e modelli di masterizzatori IDE/ATAPI vanno (meglio) con l'A1200 munito di DKB Cobra 030?
2) Mi pare -salvo mia relativa ignoranza e/o incapacità d'uso- che AWeb 3.4 abbia fin troppi errori e limiti potete informarmi meglio in merito? Mille grazie fin d'ora e vivi salutoni. Buon lavoro.
Mauro Riso

1) Per utilizzare i masterizzatori su Amiga, bisogna tener presente due fattori principali, uno la velocità del controller, due la compatibilità. Nel tuo caso, utilizzando il bus IDE, sei fortemente limitato nella scelta di masterizzatori molto lenti, oppure di masterizzatori più veloci che però sfrutteresti solo a velocità minime. Su IDE non è possibile masterizzare on the fly, e con molte difficoltà si raggiungono velocità di 4x. Personalmente cercherei un masterizzatore Plextor o Yamaha (gli Yamaha sono tra i meglio sfruttati su Amiga, da MakeCD) di velocità non superiore a 4x, oppure di velocità maggiore solo nell'ipotesi di trasferire il masterizzatore su un controller più veloce come il Power Flyer. Oppure considerare l'utilizzo di un modello SCSI previa ovviamente la presenza di un controller SCSI sul tuo Amiga).

Gli Yamaha, da sempre compatibili con Amiga (courtesy Yamaha Corp.)

2) Il campo dei browser, su Amiga, è uno dei più delicati. Le nuove tecnologie avanzano senza sosta, ed è difficile per i pochi programmatori, restare aggiornati. Basti pensare a Flash, CGI, multimedia, streaming che nessuno dei browser per Amiga supportano appieno. Al momento solo Voyager sembra essere aggiornato con una certa regolarità, mentre Ibrowse e Aweb sono fermi da diverso tempo.
(G.S.)

HARD DISK E PROBLEMI

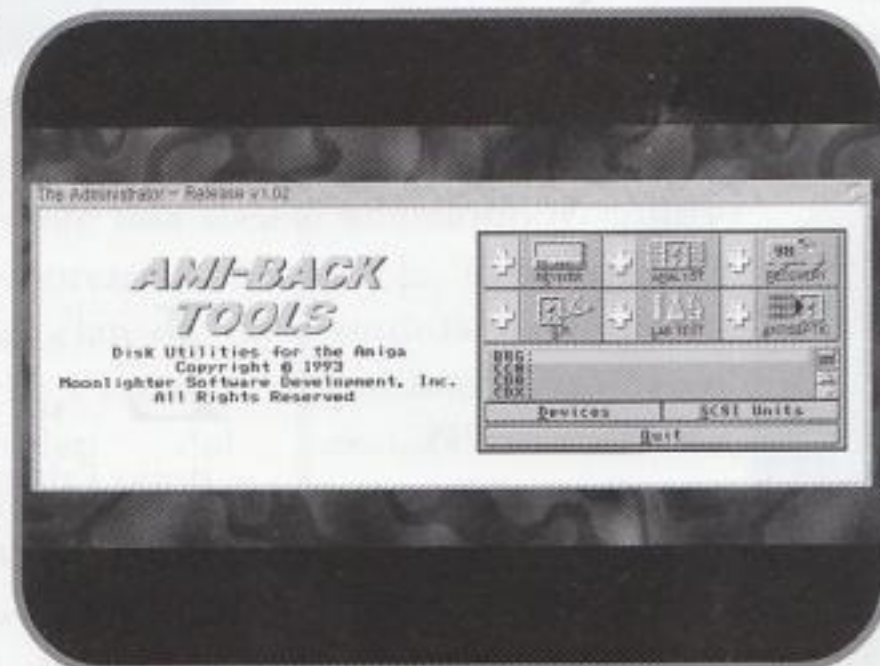
Ciao a tutti,
mi chiamo Pier Fabrizio Inardi e sono veramente contento che sia nata una nuova rivista per AMIGA anche perché sono abbonato ad Amiga Life e non ricevo più riviste da qualche tempo (sapete qualche cosa?). Colgo subito l'occasione per porvi il mio problema. Posseggo un Amiga 1200 (non tower) con scheda blizzard 1230 50Mhz, scheda SCSI, HD500Mb Seagate ST3600N e lettore CD-ROM SCSI montati in un cabinet esterno della Identica, uno scanner SCSI della Mustek e un HD IDE da 1Gb OS3.5 a breve il 3.9. Ora, l'hard-disk SCSI è partizionato in due parti 100Mb di avvio (DH0:) e 400Mb di lavoro, succede che a volte all'avvio del computer mi vengano segnalati dei blocchi rovinati nella partizione da 100Mb e quando faccio il controllo con Quaterback Tools2, DiskSalv 2 e anche con il comando di verifica

blocchi in HDToolbox del WB3.1 non viene riscontrato nulla. Per sicurezza formatto la partizione con il disco di avvio dell'OS3.5 e installo il tutto da una coppia che ho sull'altro HD. E' capitato che il giorno dopo mi venga ancora segnalato il bad-block. Ho provato a formattare con altri formattatori ma non succedeva niente addirittura con BFormat4 alla fine della formattazione mi appare un guru e devo resettare il tutto non riconoscendo all'avvio la partizione, successivamente ho riformattato con OS3.5 e tutto è andato a posto. Dopo un altro restore ho avviato Reorg e defframmentato la partizione, sembra che ora funzioni tutto regolarmente (spero). Vorrei saper se sbaglio qualche cosa, se il mio HD è andato, se esiste un programma gratis per questi problemi, ho letto di Ami-Back Tools dove posso trovarlo? Un ultima domanda gli HD SCSI hanno tutti lo stesso connettore? Ho un alimentatore della CABLETRON-IC per il mio 1200, riesco ad alimentare un'altro HD IDE dovessi collegarne uno nuovo ? Premetto che il cabinet SCSI ha un suo alimentatore a parte. Spero in una vostra risposta.
Grazie di tutto,
Pier Fabrizio

Il sempre ottimo AmiBackTools.

I problemi sulle catene scsi possono dipendere molto facilmente da errori di terminazione o di configurazione, che possono creare problemi sul bus che vengono rilevati dal sistema come errori sul filesystem. Ti consiglio di controllare che l'ultima (e solo l'ultima) periferica SCSI sia correttamente terminata. AmiBackTools è un ottimo programma di riparazione dei dischi, che mi ha salvato più volte. Sfortunatamente non è più disponibile da diverso tempo, l'unica possibilità è che sia ripubblicato in qualche collezione di software. Gli HD SCSI hanno tutti lo stesso connettore per quanto riguarda l'alimentazione, e diverse tipologie a seconda dello standard che seguono. Gli HD Fast SCSI (o SCSI-2), ormai non più prodotti da diversi anni, utilizzano 50 poli disposti su un connettore rettangolare, mentre gli Ultra-Wide utilizzano 68 poli, dei cavi più sottili ed un connettore trapezoidale molto delicato. Sugli scanner invece viene spesso utilizzato il connettore DSUB-25, altre volte un grosso connettore a 50 poli (Centronics). Ogni standard SCSI ha il suo connettore, ma è possibile, tramite adattatori, utilizzare (con le limitazioni imposte dal controller, per quanto riguarda la velocità) ogni tipo di periferica anche su controller datati.
(G.S.)

AMIGA E MACCHINE DIGITALI

Spettabile Bitplane, recentemente ho ricevuto come regalo, una fotocamera digitale dell'Oregon Scientific (modello DS 3838), munita di connettore seriale a 9 pin che ho collegato alla seriale del mio Amiga 1200 attraverso un opportuno adattatore 9/25 pin. Ebbene, attraverso l'intera raccolta di Aminet Set (dal n.1 al n.11), ho cercato di utilizzare diversi programmi che mi facessero scaricare le foto dalla fotocamera suddetta, ma senza esito. Alcuni di essi mi inchiodano l'amiga, altri tentano un collegamento con la fotocamera ma senza successo; premetto che la maggior parte di essi si utilizzano solo attraverso la shell, che purtroppo "mastico" poco. Mi potete dare una mano in merito, con eventualmente le indicazioni (shell) per potere provare a scaricare le foto? Emulando il PC con Amiga è possibile utilizzare il software a corredo della fotocamera? Di seguito riporto la mia configurazione: Amiga 1200, Workbench 3.9 con rom fisiche, Blizzard 1260 con SCSI kit IV (32 Mb + 64 Mb di fast), attraverso il quale ho collegato un Hd da 9 Gb (ma ne vedo solo 8), lettore CD, masterizzatore e scanner.Sicuro di una vostra collaborazione invio cordiali saluti
Marco Facchini (Bologna)

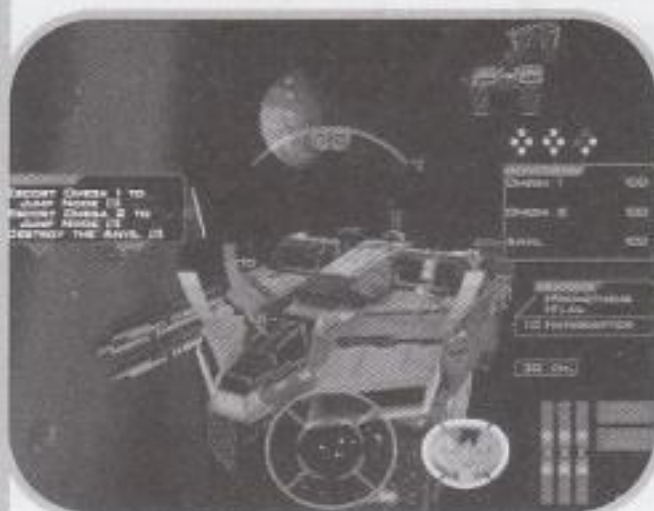
Purtroppo il modello di macchina fotografica in questione è abbastanza di nicchia, e di conseguenza mal supportato anche dai software commerciali come VHI Studio. Temo proprio che usare questa macchina su Amiga non sia possibile, né è possibile sfruttarla tramite emulazione, dal momento che l'emulazione PC non è sufficientemente potente, e dubito che per questa macchina siano disponibili tool DOS (l'unico ambiente usabile in emulazione). L'unica speranza potrebbe essere l'emulazione Mac, controllando sul sito del produttore se sono disponibili driver per Mac 68k.
(G.S.)

IN BREVE

Payback

Dopo la tanto attesa uscita del gioco, hanno iniziato a susseguirsi numerosi aggiornamenti, al momento in cui scriviamo è stato rilasciato il settimo, con l'arrivo anche di un editor di mappe che ha permesso agli utenti più volenterosi di costruirsi il proprio scenario di gioco. Sul sito sono poi disponibili nuove mappe di città che renderanno il gioco più vario e longevo.

http://www.apex-designs.net/payback.html

Freespace

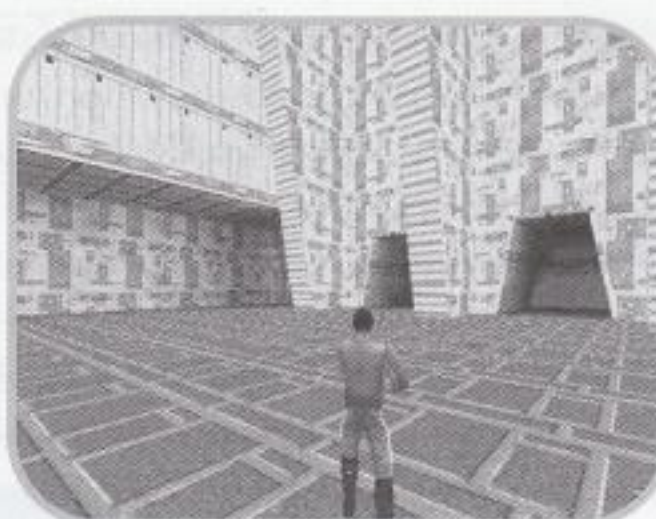
Dopo molte demo, è finalmente disponibile FreeSpace. Questo gioco, il cui porting è stato curato da Hyperion, pare essere davvero molto veloce su Amiga. Naturalmente è richiesta una scheda grafica decisamente potente, vedi Voodoo e Permedia2. Le prestazioni sembrano essere già ottime su BlizzardPPC, è poi disponibile una versione per 68060 che richiede un minimo di 64MB di Ram. Si tratta di un simulatore di combattimento spaziale con grafica interamente 3D. La recensione sul prossimo numero.

http://freespace.haage-partner.de/freespace_e.html

Final Conflict

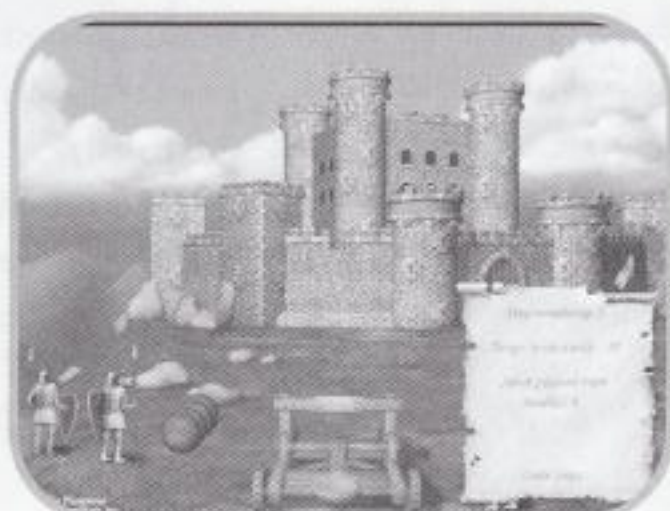
Epic Interactive ha rilasciato il CD di missioni per Earth 2140. Final Conflict aggiunge al gioco originale ben 80 missioni da giocare da soli e 30 da giocare in multiplayer. Come tutti sapranno Earth 2140 è un ottimo gioco di strategia sullo stile di Exodus The Last War e Napalm. Recensione sul prossimo numero.

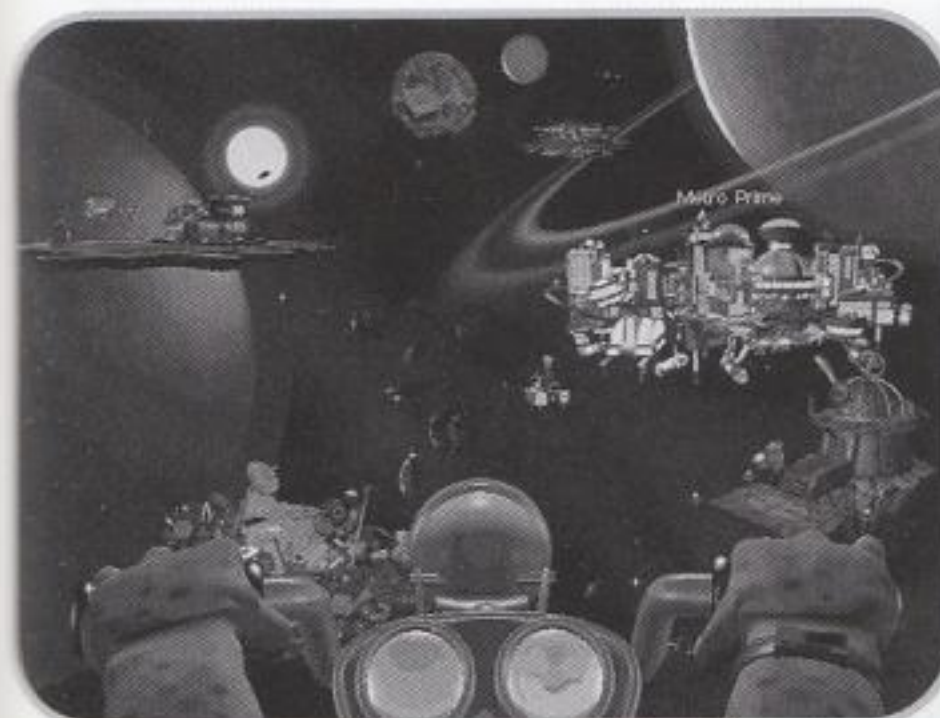
http://www.epic-interactive.de/english/news/news.html

Quake 2

Dopo che ID Software (sviluppatore della saga di Doom e Quake) ha rilasciato i sorgenti del gioco Quake 2, alcuni dei programmatori di Hyperion che già hanno curato le conversioni su Amiga di Shogo ed Heretic oltre che di Freespace, hanno subito iniziato a lavorare nel loro tempo libero al porting su Amiga. Al momento pare che il gioco funzioni su Amiga anche se manca ancora l'audio e si sta lavorando ad una versione per 060. Il motore Amiga, che sarà disponibile gratuitamente potrebbe essere pronto già nei prossimi mesi e richiederà i file wad originali di Quake 2.

www.hyperion-entertainment.com/
www.amigart.com/pix/quake2.jpg

Cinemaware

La rinata Cinemaware sta rilasciando, uno dopo l'altro, tutti i giochi che nel passato l'hanno resa giustamente famosa. Dopo Defender of The Crown è ora il turno di It Came From The Desert 1 e 2. Si tratta di un'altra pietra miliare nel campo videoludico Amighista, un'avventura coinvolgente che si svolge in un piccolo paesino nel quale iniziano a manifestarsi strani eventi, alcuni testimoni parlano di formiche giganti e starà a noi indagare su questi avvistamenti e successivamente capire da dove arrivano le formiche giganti. Se volete giocare a questo classico non vi resta che scaricare il gioco dal sito della Cinemaware. Ricordiamo anche che dalla software house americana stiamo aspettando le versioni "Enhanced" di Defender of the Crown e The Three Stooges curate dalla ClickBoom inizialmente per PC e Mac poi chissà che non scappi la versione Amiga... Sempre ClickBoom ha annunciato che sta lavorando su un nuovo gioco per Amiga, ulteriori notizie nel prossimo numero.

The Feeble Files

di Claudio Marro Filosa

Epic Interactive, nonostante l'incerto mercato Amiga, continua instancabile l'attività di conversione di giochi originalmente sviluppati su PC per la nostra amata piattaforma. Dopo aver convertito su Amiga e MAC l'avventura grafica Simon the Sorcerer II, il gioco di guerra strategica in tempo reale Earth 2140 ed il suo data disk con nuove missioni (recensione nel prossimo numero di Bitplane), ecco che si appresta a portare una nuova avventura grafica: The Feeble Files, realizzata dagli stessi autori della fortunata serie di Simon the Sorcerer. Attualmente lo sviluppo è completato sia per gli Amiga dotati di processore m68k che di PowerPC e si sta procedendo alla fase di test. EPIC comunica la disponibilità del gioco per metà febbraio (ovvero nel momento in cui leggerete questo articolo). In questa avventura grafica impersonate Feeble, un alieno che vive in un futuro dove è presente una società altamente tecnologica e oppressiva chiamata la "Compagnia" e dal suo clan di "Enforcer". Tutto il pianeta e anche i membri della "Compagnia" sono controllati dal semi-dio chiamato Omnibrain, un agglomerato di tessuti neurali con notevole potenza computazionale. L' esistenza insignificante di Feeble (mai nome fu più appropriato) cambia totalmente quando durante una navigazione in una cintura di asteroidi con la sua navicella, causa una collisione contro la sonda Voyager II, una violazione delle leggi della "Company" in piena regola, il dramma si completa con la distruzione da parte del Voyager II di un'installazione della "Compagnia". A causa di questa gravissima violazione Feeble viene arrestato e spedito in una prigione di massima sicurezza. In prigione egli incontra una persona influente per la sua futura missione, duro da morire, rivoluzionario e membro della ribellione, il suo nome è Delores. Unendo le forze con la collaborazione di un Robot militare, formano una squadra con lo scopo di rivelare la verità della "Compagnia", distruggere Omnibrain, e ridare la libertà a tutte le persone. In The Feeble Files ci sono tutti gli ingredienti per un'avventura di dimensioni epiche ambientata in una differente galassia, sia la grafica che l'audio stereo a 16 bit sono annunciati come mozzafiato, mentre gli enigmi presenti nella storia risulteranno un'ottima sfida intellettuale. In The Feeble Files avremo modo di scoprire l'avventura, il tradimento, l'intrigo, lo spionaggio, la rivoluzione. Molte sono le caratteristiche uniche di questa avventura, tra cui l'oracolo, vera e propria enciclopedia, utile per la conoscenza approfondita sul mondo che ci circonda. Nel gioco è presente una notevole possibilità di interazione con numerosi personaggi differenti. Virtual Works ha in progetto la realizzazione di un CD aggiuntivo che renderà il gioco completamente localizzato nella lingua italiana (esclusi i filmati di intermezzo).

http://www.epic-interactive.com

Un allegro convivio spaziale tra vecchi amiconi...

Una tipica locazione, notate la cura nel dettaglio veramente fuori dal comune.

A bordo della nostra motoretta spaziale girovaghiamo per il cosmo.

.info

Le principali caratteristiche del gioco sono:

- 80 locazioni da visitare
- oltre 6000 frasi digitalizzate per l'interazione con i personaggi
- dozzine di differenti cittadini con cui parlare e...ridere
- realizzazione professionale dei personaggi
- impiego di più di 20 attori per la realizzazione del doppiaggio

Le richieste minime di sistema sono:

- Amiga con 68060 (consigliato un PowerPC)
- 32 megabytes di RAM
- scheda video con 4 megabytes di RAM

Games

dynAMIte

di Antonio Giorgio Urru

È arrivato dynAMIte, il clone di Dynablaster che si gioca solo su internet, completamente freeware ...ed esclusivamente su Amiga!

Da qualche tempo c'è un gioco semplice e vivace che sta conquistando il cuore degli amighisti di tutto il mondo, ma che in Italia non è ancora conosciuto da tutti. Il gioco si chiama dynAMIte, ed è l'ennesimo clone di Dynablaster con delle novità che lo rendono unico e innovativo nel suo genere. Per chi ancora non conoscesse Dynablaster, ricordo che è un videogioco che ha tormentato le sale giochi e i bar negli anni 80, in cui bisognava eliminare gli avversari e i mostri a suon di bombe. In dynAMIte il meccanismo è rimasto pressoché uguale ma la differenza essenziale sta nel poter giocare contemporaneamente con altre persone che si trovano collegate in rete. Il funzionamento è semplice e immediato, il gioco si svolge all'interno di un labirinto che è costituito da pietre e mattoni. I mattoni possono essere eliminati dalla dinamite che, deposta a terra, esplode in pochi secondi. In questo labirinto non siamo soli, quindi col nostro personaggio, dobbiamo sopravvivere sia alle insidie presenti nel labirinto che agli attacchi degli avversari. La distribuzione di dynAMIte, oltre al gioco e ai file necessari per l'utilizzo, contiene un editor di mappe per dar modo di sbizzarrire la nostra fantasia per creare i labirinti più impossibili, infatti, grazie alla semplicità e l'immediatezza del dynAMIteMapLab, realizzare la nostra mappa e estremamente semplice. Per chi invece vuol gestire un server tutto suo è compreso anche il DServer, un programma, che contiene tutto il necessario per attivare e gestire un Server dynAMIte. Vediamo ora le procedure d'installazione (troverete il tutto nel CD):

1) Scaricare l'archivio completo dal sito http://amisource.de/dynamite/

2) Procurarsi e installare i seguenti file di sistema: "amarque.library" v.52 o superiore e "Identify.library" 13 o superiore.

3) "MUI V3.8" o superiore e la Classe MUI "NList.mcc".

4) Decomprimere l'archivio e mettere il cassetto dynAMIte nella directory desiderata.

Per chi utilizza schede grafiche con sistemi Cybergraphx o Picasso96 non ci sono problemi, mentre chi utilizza l'AGA deve procurarsi delle patch quali BlazeWP o simili.

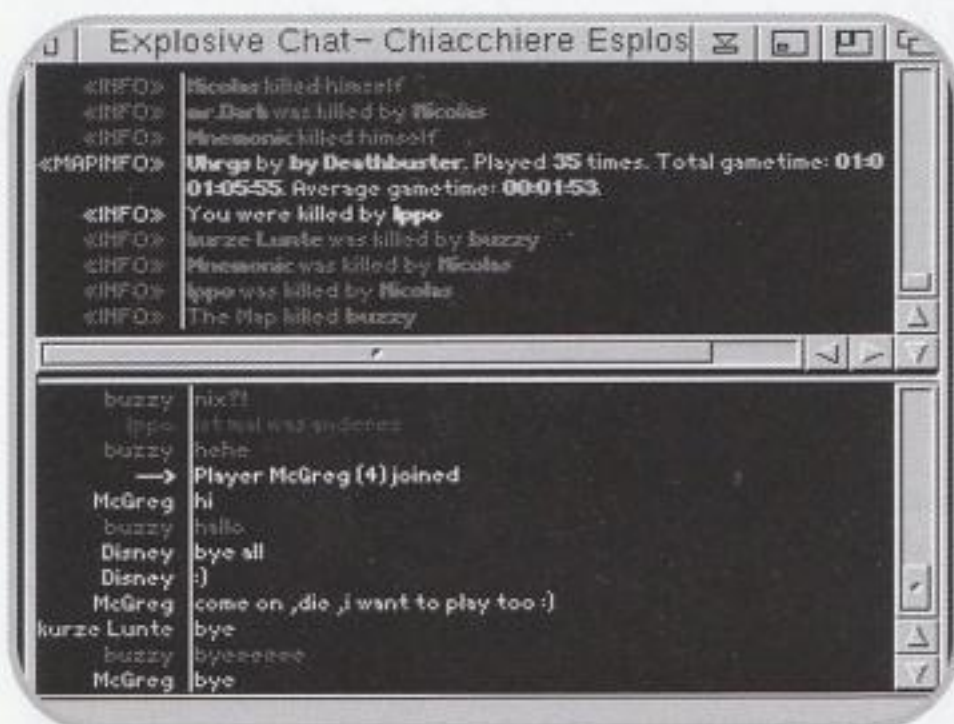
Installati tutti i file sopra menzionati, si può avviare il gioco. Nella prima schermata avremo un requester in cui inserire il nick (un nostro pseudonimo), che utilizzeremo durante il gioco, ed una password che ci permetterà di mantenere memorizzati nel server i nostri punteggi e quindi di poter pian piano portare avanti la scalata nella classifica dei punteggi.

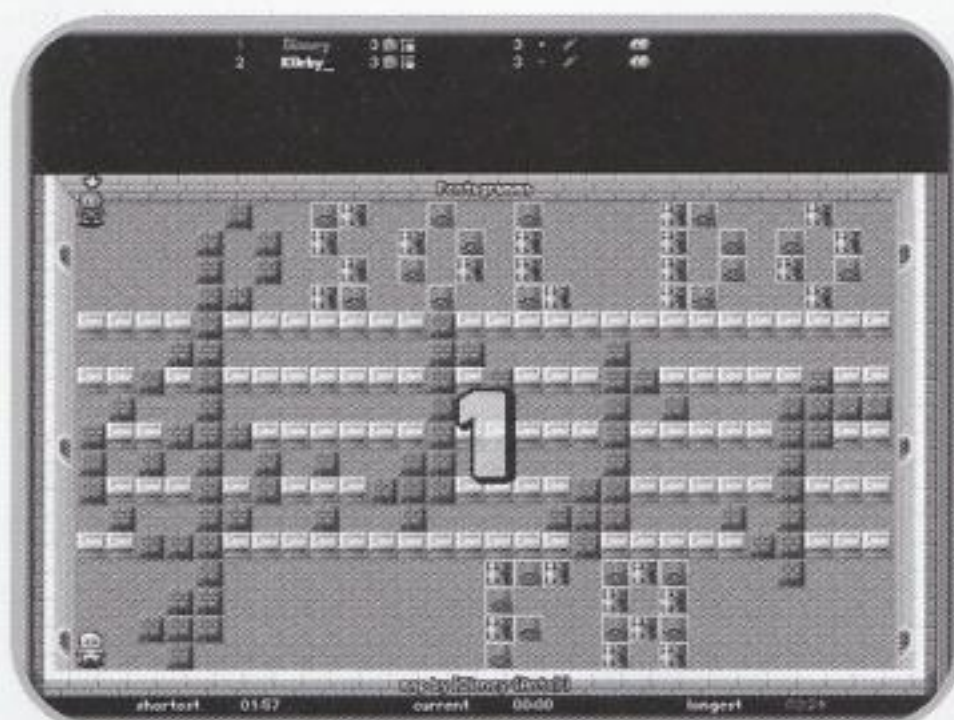
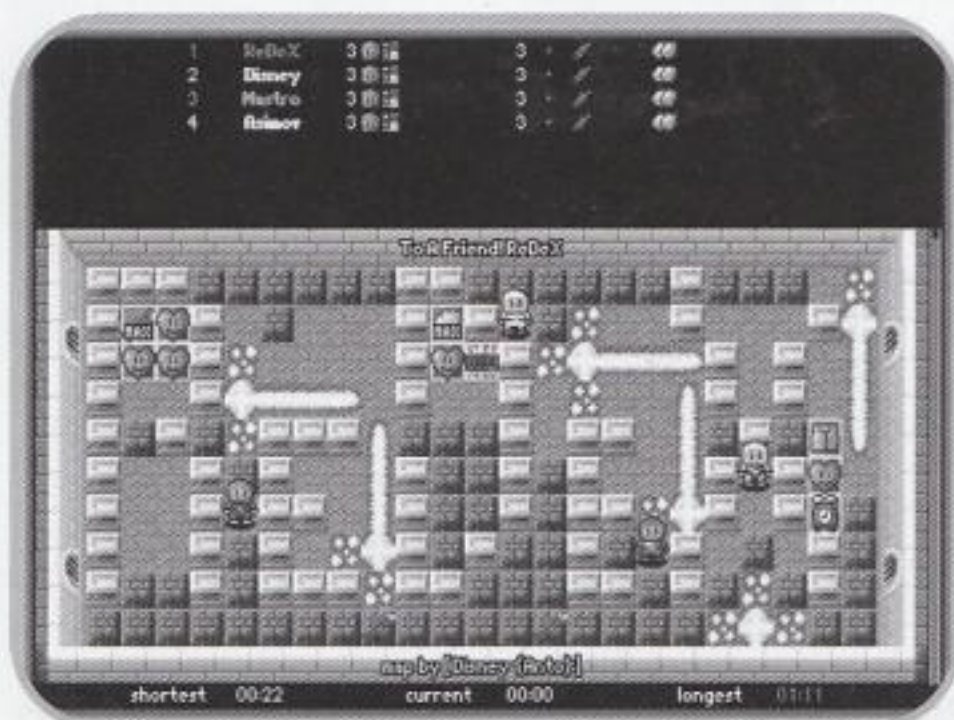
Premendo su "Lista Globale dei Server" la rete sarà scandagliata e dopo alcuni secondi tutti i server dynAMIte, che al momento sono attivi, verranno visualizzati. Nella finestra della "Lista Globale dei Server" vengono mostrate tutte le informazioni che riguardano i server, tra cui: il nome e la velocità del server, il numero degli utenti collegati e quanti ne riesce a gestire, la locazione geografica e il nick dell'utente che lo gestisce. Per connettersi basta fare un doppio click sul server gradito. Scegliere preferibilmente un server dove sia presente qualche giocatore (si riconosce dal colore giallo o dalla voce GC in cui dovrebbe comparire il numero dei Giocatori Collegati). A questo punto ci troviamo in una finestra in cui ci sono i personaggi in attesa di giocare, il nostro è riconoscibile dal nostro nick evidenziato sotto il personaggio, mentre durante il gioco, il nostro personaggio verrà segnalato per alcuni secondi, da una freccia sulla testa. Nelle prime partite (che di solito durano pochi secondi) lo scopo principale è sopravvivere dagli attacchi degli avversari, che essendo umani e non pilotati dal computer, possono avere più o meno esperienza di gioco.

E' possibile giocare a dynAMIte utilizzando il Joystick, il Joypad o la tastiera utilizzando i seguenti tasti:

Tasti cursore per le direzioni
ALT per sganciare le bombe
SHIFT per lanciare le bombe
CTRL per sganciare le bombe luminose

Il gioco è molto semplice e, come già detto, segue le regole del suo progenitore Dynablaster. In dynAMIte ci ritroviamo col no-

Schermata dove inserire Nick & Password e

C'è anche la possibilità di chattare con gli altri utenti collegati, ma non distraetevi.

Sala d'attesa in cui vengono visualizzati nick e dati del sistema dei giocatori e partite vinte.

Il nostro personaggio verrà segnalato da una freccia sulla testa per alcuni secondi.

Anche la mappa contribuisce a ostacolarci.

stro personaggio in una mappa formata da labirinti di muri e da blocchi che si possono distruggere con della dinamite. Lo scopo del gioco è sopravvivere agli attacchi degli avversari rimanendo l'unico sopravvissuto utilizzando della dinamite che esplode dopo alcuni secondi da quando la deponiamo, buona norma è posizionarsi a distanza o al riparo. Per raggiungere il nostro scopo, troveremo sparsi nel percorso di gioco delle PowerUps, ovvero dei bonus che per alcuni secondi ci daranno diverse capacità, dalla spada laser al teletrasporto, dall'aumento delle bombe in nostro possesso all'impossibilità per gli altri di poterle sganciare.

L'ideale sarebbe imparare e memorizzare subito i simboli che le contraddistinguono, in modo da sapere come sfruttarle al meglio. Per aiutarci in questo, nel menù "Progetto/Aiuto" troviamo un prontuario con un elenco dei PowerUp al completo.Fatta un po' di pratica possiamo dare uno sguardo più attento alle altre caratteristiche del gioco. E' presente la possibilità di chattare con gli altri giocatori tramite una finestra di dialogo che si attiva nel menù finestre. E' consigliato vivamente di mantenerla sempre attiva, per poter vedere i messaggi che gli altri utenti o lo stesso server ci mandano. Da notare che per riconoscere rapidamente le persone che scrivono, ogni messaggio avrà un colore diverso che corrisponde al colore del personaggio in gioco. C'è la possibilità di utilizzare i comandi come /msg ‹nick› per mandare un messaggio privato ad un utente collegato al gioco, oppure comandi particolari come /map ‹nome mappa› per richiamare una mappa specifica, vengono inoltre riconosciuti anche i caratteri jolly (#?). Digitando /? si avrà un elenco dettagliato dei comandi e rispettive spiegazioni.

Si può andare in pausa tramite la combinazione tasti [AMIGA]+[P] o cliccando su "P" e passare allo stato di osservatori, ovvero stare fuori dal gioco ma con la possibilità di assistere alle partite. Il nostro punteggio viene memorizzato in una classifica dettagliata nel server dove giochiamo, possiamo visualizzarla cliccando sul pulsante "Camera della Fama". Una classifica globale dei migliori giocatori viene tenuta sul sito ufficiale all'indirizzo:

http://score.amigazeux.net/

Durante le fasi di gioco, in alto, affianco al Nick sono visualizzati dei dati utili come lo stato del giocatore, la velocità, le PowerUps attive in quel momento, il numero delle bombe e la potenza delle esplosioni. È consigliabile dare sempre uno sguardo allo stato dei giocatori durante il gioco, perché molto spesso, nella frenesia, non ci rendiamo conto di avere più bombe e una maggiore area di esplosione con il rischio di autodistruggerci. Altra funzione speciale, è la possibilità di attribuire ai tasti funzione della frasi che, durante il gioco, il nostro personaggio dirà tramite un fumetto. Alle impostazioni si accede dal menù "Misc/Imposta Tasti-Funzione", Apparirà un requester con 10 caselle, corrispondenti ai tasti funzione, in cui immettere i nostri messaggi e 10 sottocartelle in cui possiamo scrivere ulteriori testi. Durante il gioco le sottocartelle si possono cambiare tramite i tasti numerici da 1 a 0. La personalizzazione delle mappe e dei personaggi rende ancora più accattivante l'interfaccia grafica del gioco, mentre per le mappe è presente un vero e proprio editor, per quanto riguarda gli stili dei personaggi basterà caricare lo stile .gfx con un qualsiasi programma di paint, rispettando le dimensioni originali dell'immagine e ridisegnarli a nostro piacimento con i nostri personaggi preferiti. Gli esempi sono tanti, dai Puffi ai pupazzi di neve, dai Simpsons alle Mille e una notte. Per selezionarli basta andare sul menù "Grafica" quando non si è ancora connessi ad un server e selezionare "Scegli un'altro stile grafico". Per quanto riguarda gli effetti sonori, anche questi sono personaliz-

http://www.oldgamesitalia.net/

zabili, la qualità è ugualmente soddisfacente, considerando l'utilizzo dell'AHI, il suono è facilmente configurabile. Per i processori più lenti, c'è la possibilità di disabilitarlo per acquisire velocità. A questo punto non possiamo che definire dynAMIte come un gioco più che soddisfacente da qualsiasi lato lo si voglia guardare: non richiede esose risorse di sistema, ha una giocabilità intuitiva e veloce, oserei dire ottima, ha una tecnica di programmazione minuziosa che tende a migliorare grazie a continui update, ma soprattutto è un gioco FREEWARE che giunge a noi in un periodo abbastanza buio per la nostra piattaforma, dandoci la certezza che ci sono ancora tante persone che sperano e lavorano per e con l'Amiga. I programmatori: Mattias Böcker (UltraGelb) Torsten Ketelsen (ToDi) Ingo Musquinier (Ingo), che già ci hanno regalato programmi come "AmiTradeCenter" (programma FTP) e "AmiNetChess" (scacchi da giocare in rete), lavorano incessantemente nell'aggiornare dynAMIte, per natale ci hanno regalato una nuova versione con tante novità tra cui gli avversari pilotati dal computer. Non possiamo che essere soddisfatti di questo gioco semplice ma efficace, con una grafica che non sarà certo mozzafiato come i giochi dell'ultima generazione, ma che sicuramente per noi "Amighisti", abituati a valutare la sostanza delle cose e non l'aspetto esteriore, riteniamo decisamente indovinata. Nel suo tripudio di colori dynAMIte non sfigura affatto.

hardware

Le richieste hardware per giocare a dynAMIte:

68020 (68030 altamente consigliato)
4 Mb di Fastram
2 Mb di Chipram
OS3.0 o superiore
TCP/IP stack (Genesis; Miami)
CyberGraphX/P96 o AGA/ECS con WriteChunkyPixels()/WritePixelLine8() Patch (come Blaze WCP)
MUI3.8
AHI (opzionale)
amarque.library 52.x o superiore
identify.lbrary 13.x o superiore
NList.mcc

Intervista agli autori di dinAMIte

Vi presentiamo l'intervista esclusiva agli autori di dynAMIte realizzata da Antonio Giorgio Urru e tradotta da Stefano Guidetti.

- Prima di tutto, grazie per la vostra disponibilità per l'intervista. Raccontateci le vostre esperienze su Amiga, prima di realizzare dynAMIte e come vi siete conosciuti.

_Ultragelb: Ci incontrammo la prima volta un paio d'anni or sono, all'epoca delle BBS (Bullettin Board System, NdT), su una chat in stile IRC tenuta da alcuni sysop (SYStem OPerator, NdT) che usavano questa chat per mantenere i contatti tra le loro BBS. Avevamo tutti in comune il cosiddetto "amore per l'Amiga" e stavamo usando tutti il software per BBS per cui avevo scritto alcuni programmi e giochi online. Ingo continua a gestire la sua BBS e ha deciso di rilevare, un paio di mesi fa, lo sviluppo del software di gestione BBS.

Mattias Böcker (UltraGelb)

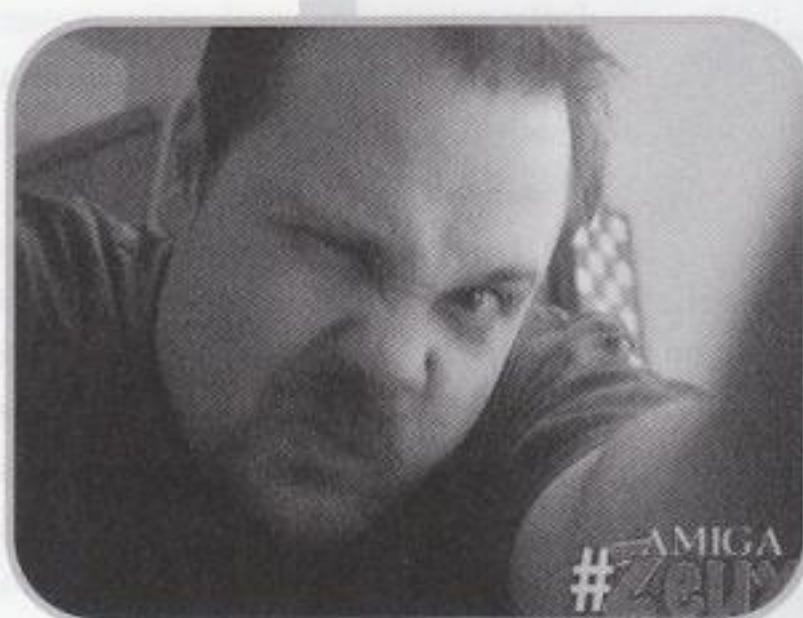
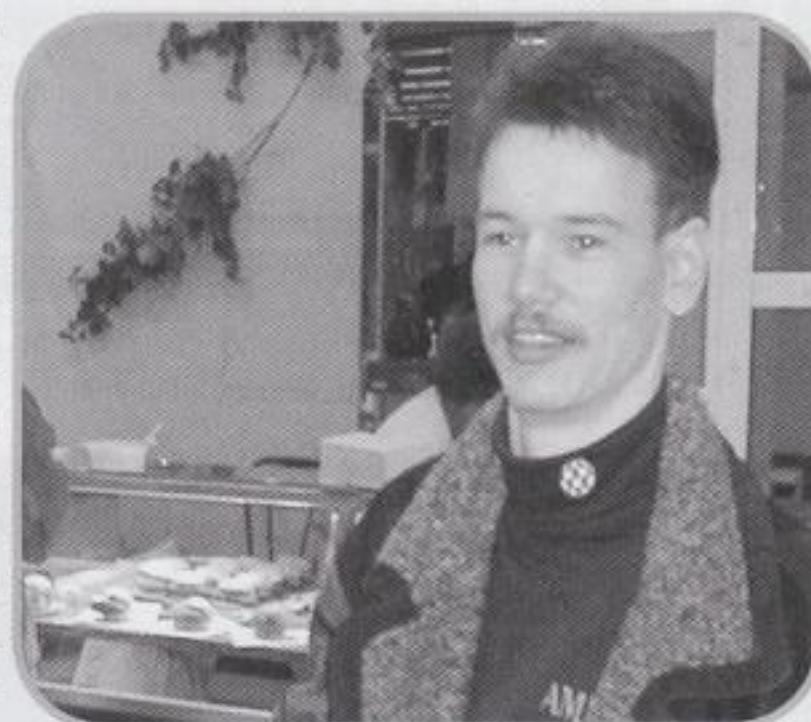
_Ingo: Si, lo sviluppo del Sistema BBS è ancora in corso, si può trovare all'indirizzo ***http://night.2y.net***.

_UltraGelb: ToDi, all'epoca, era co-sysop di una BBS (se non sbaglio).

_ToDi: Oh no, io ero un utente della famosa NOTRE DAME BBS e dopo divenni per un breve periodo SysOP. Quindi io ero dapprima utente e successivamente SysOP, ma mai coSysOP, sebbene una volta chiesi di diventarlo :).

_Ultragelb: In seguito, come tutti sapete, Internet ha preso piede ed è diventato sempre più conosciuto e utilizzato dai normali utenti, segnando il lento declino delle BBS. E' stato questo il momento in cui ho smesso di sviluppare software per BBS e ho cominciato a scrivere qualche programma di utilità per AmigaOS. Giusto per confondere un po' le cose, il nome del software di gestione per BBS è "Prometheus" ed è stato inventato "qualche" anno prima che uscisse l'estensione PCI di Matay =)

Ingo Musquinier (Ingo)

- Come è partita l'idea di realizzare il gioco dynAMIte e da chi?

_Ultragelb: La prima idea per dynAMIte nacque durante l'estate del 2000, alcuni giorni dopo l'inizio delle mie vacanze. In realtà ero da tempo alla ricerca di qualcosa di diverso da programmare che non fosse solo ATC (AmiTradeCenter) e così iniziai a scrivere qualche linea di codice e ho continuato a farlo fino ad ora :)

- dynAMIte è un progetto freeware esclusivamente per Amiga, per cui sono disponibili continui aggiornamenti. Cosa vi spinge a portare avanti questo progetto in maniera così assidua?

_Ultragelb: Be', i motivi iniziali erano quelli di avere ancora qualcosa di divertente da programmare, qualcosa che fosse completamente diverso da ciò che avevo fatto fino a quel momento. Poi, fortunatamente, è arrivato il grande interesse della gente per questo gioco dopo che abbiamo rilasciato la prima anteprima durante il World of Amiga 2000 a Colonia. Poi ci sono le persone che incontri mentre giochi a dynAMIte e le piccole ma belle chiacchierate che hai con loro che contribuiscono a darti quella sensazione di vera comunità, in contrasto a quelle fredde, oscure e scoraggianti frasi che leggi quotidianamente su alcuni siti di notizie e che mancano totalmente di questa sensazione speciale.

Ma ci sono anche degli aspetti negativi nel successo di dynAMIte. Come avrete già letto, ho deciso di fermare ogni sviluppo ulteriore di dynAMIte alla data dell'11.12.2001, a causa del fatto che ero veramente stufo del betatesting, o meglio della mancanza di esso. Ma niente panico! Un serio betatesting è di nuovo ricominciato e altrettanto ha fatto lo sviluppo di dynAMIte, la cui versione 1.9 è imminente.

- Sareste interessati a trovare dei "seri" betatester fra i lettori di Bitplane?

_ToDi: Ogni betatester è sempre il benvenuto!

- dynAMIte sta trovando sempre più consensi tra gli utenti Amiga e ci sono tante persone entusiaste che in maniera disinteressata hanno partecipato alla realizzazione di mappe, stili e altro. Come vi spiegate tutto questo? Cosa ha di magico dynAMIte?

_Ingo: Ottimo marketing e comunicati stampa ben realizzati ;^)

_Ultragelb: In tutta onestà, non ne ho assolutamente idea. Forse è dovuto al fatto che porta a incontrare persone e utenti amiga che mai si sarebbero nemmeno parlati tra loro senza questo gioco. Inoltre, come ho già scritto, c'è qualcosa di speciale nella possibilità di giocare e di chattare che è difficile da comprendere. Sai cosa intendo se l'hai giocato almeno una volta :)

Puffiamoli tutti!!!

- Nel sito abbiamo visto il progetto di un "dynAMIte Special Edition CD", che ci ha incuriosito molto: potete darci qualche informazione?

_Ultragelb: Per quanto triste possa sembrare, il progetto del CD è morto. L'idea per il CD fu proposta da Sebel, autore di molta della grafica di dynAMIte e che ha anche contribuito con alcuni stili completamente fatti da lui. Abbiamo pensato che potesse essere una gradita sorpresa avere il gioco su CD con alcuni extra, così abbiamo avviato un sondaggio per vedere quale sarebbe stato l'interesse per il CD. Per giustificare la produzione del CD avevamo bisogno di almeno 100 "preordini" ma non abbiamo mai raggiunto questo numero.

- Come possono fare i lettori di Bitplane per averlo?

_Ultragelb: E' troppo tardi.

- Pensate di rendere disponibile tutto il materiale che avevate prodotto per il "dynAMIte Special Edition CD"?

_ToDi: Qualcosa è gia stato rilasciato, ed il resto potrebbe seguire...

- Progetti futuri: ci regalerete altri giochi come dynAMIte? Avete altre idee? Continuerete a supportare dynAMIte e altri progetti per Amiga?

_Ultragelb: Finché ci sarà l'interesse da parte mia e ovviamente da parte degli utenti, continuerò a supportare dynAMIte. Per quanto riguarda altri progetti, ho iniziato alcune piccole cose, ma niente di così grande come dynAMIte. Con un po' di fortuna, il futuro potrebbe svelarne alcuni :)

- Avete in programma versioni di dynAMIte per AmigaONE/PegasOS o per altre macchine su cui girerà AmigaOS4? E cosa ne dite di MorphOS?

_Ultragelb: Supporto diretto per MorphOS e OS4 non è possibile. L'unico modo per usare dynAMIte su questi OS è quello di usare un emulatore 68k. Questo perchè dynAMIte è completamente scritto in AmigaE e quindi non può essere ricompilato facilmente per alcuno di questi OS a causa della mancanza di un compilatore E in grado di produrre il codice appropriato (ad esempio codice PPC).

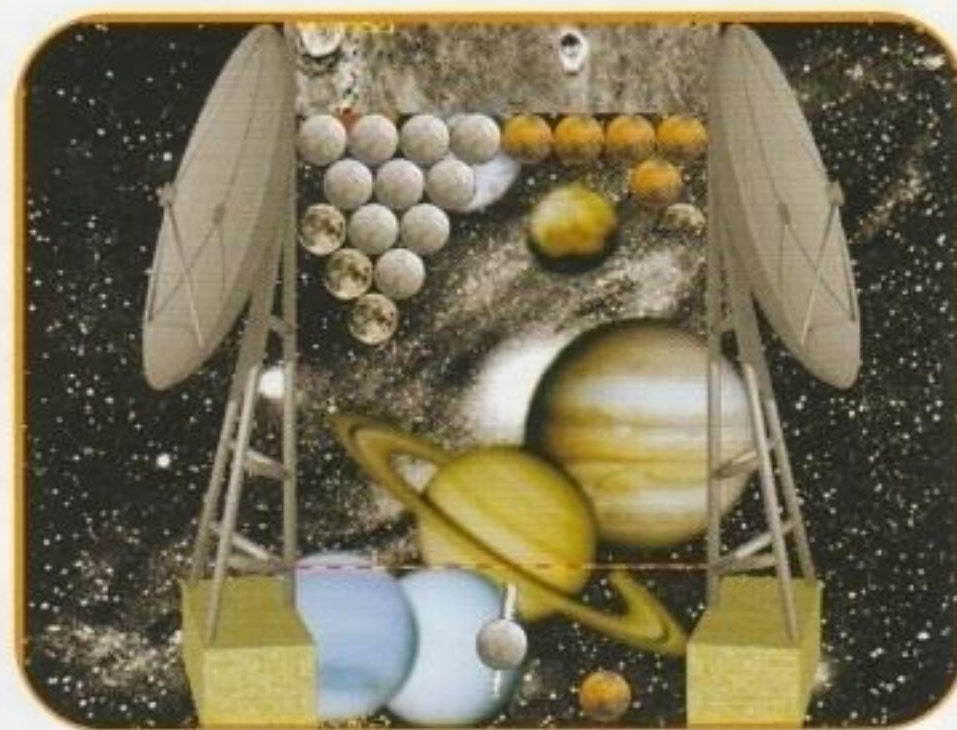
Ringraziamo per averci concesso l'intervista: Mattias Böcker (UltraGelb), Torsten Ketelsen (ToDi), Ingo Musquinier (Ingo).

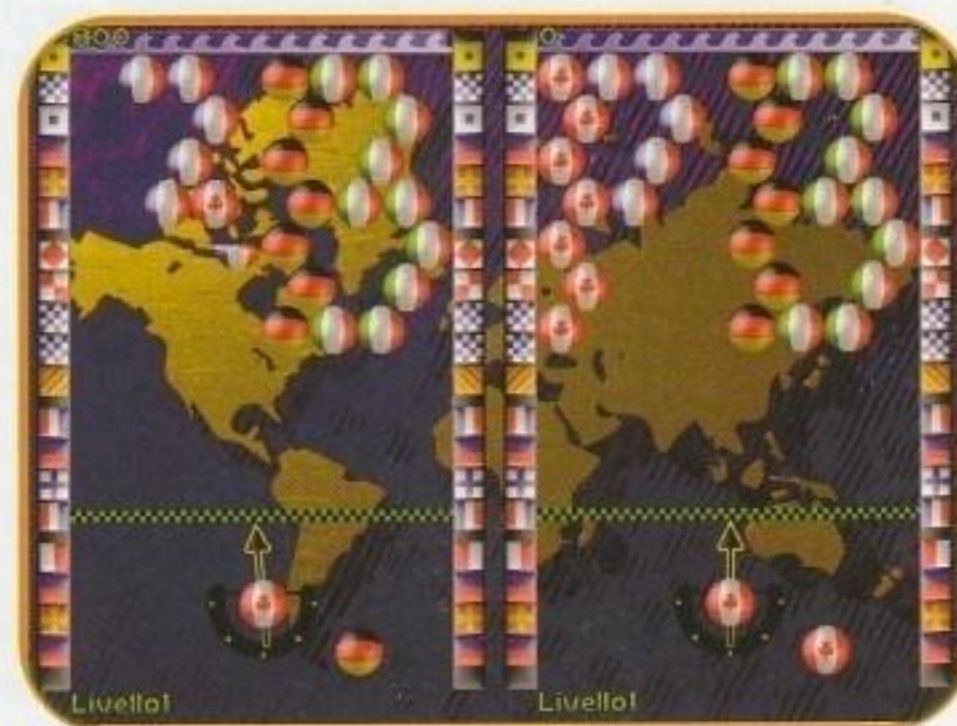
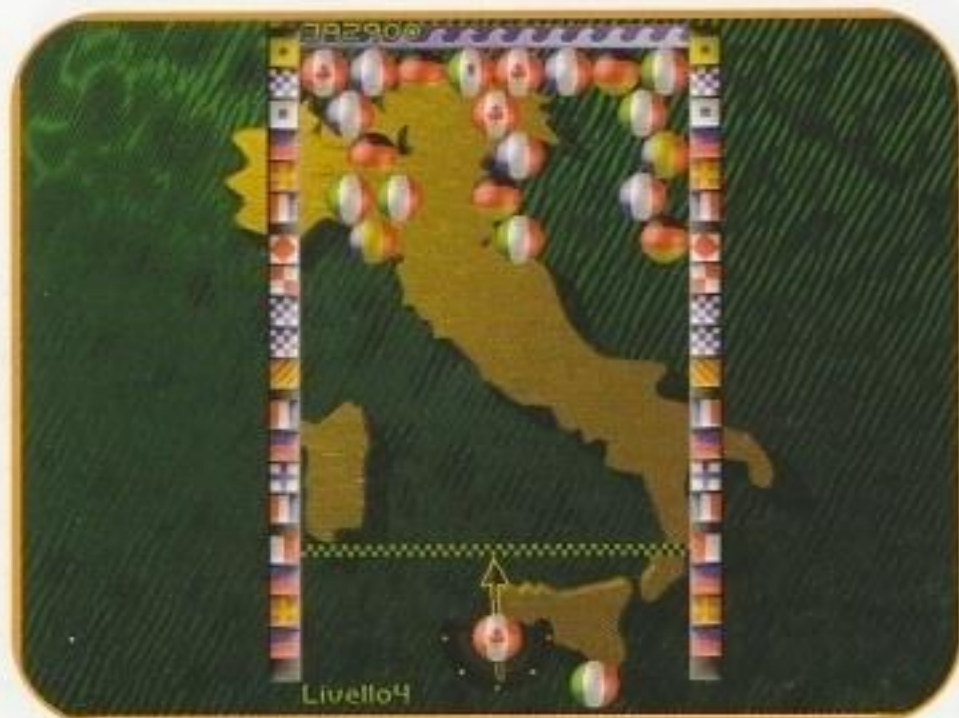
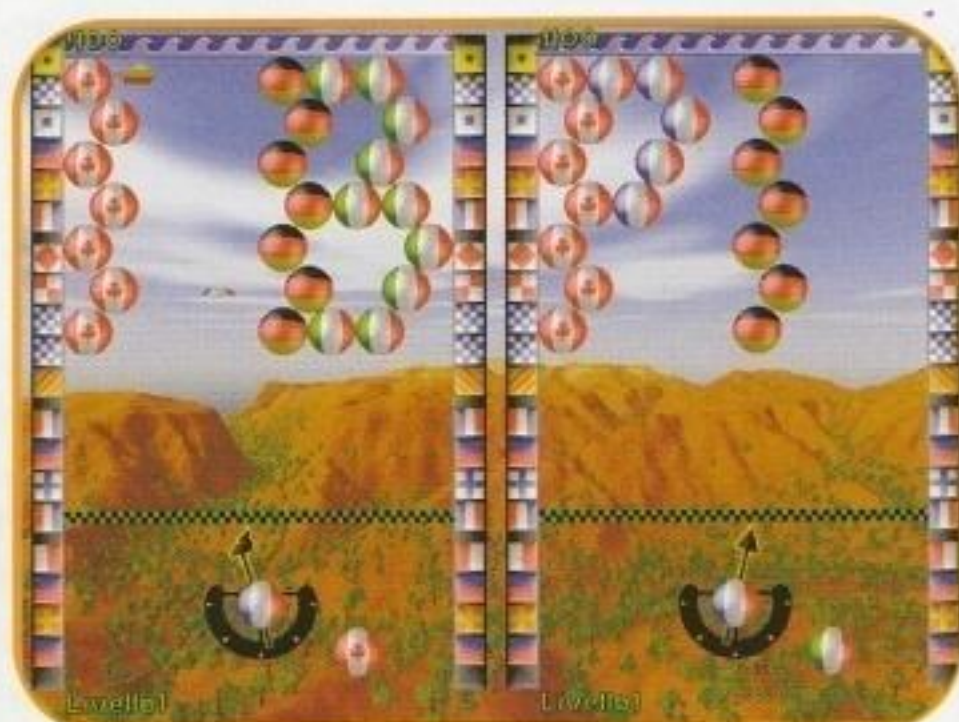
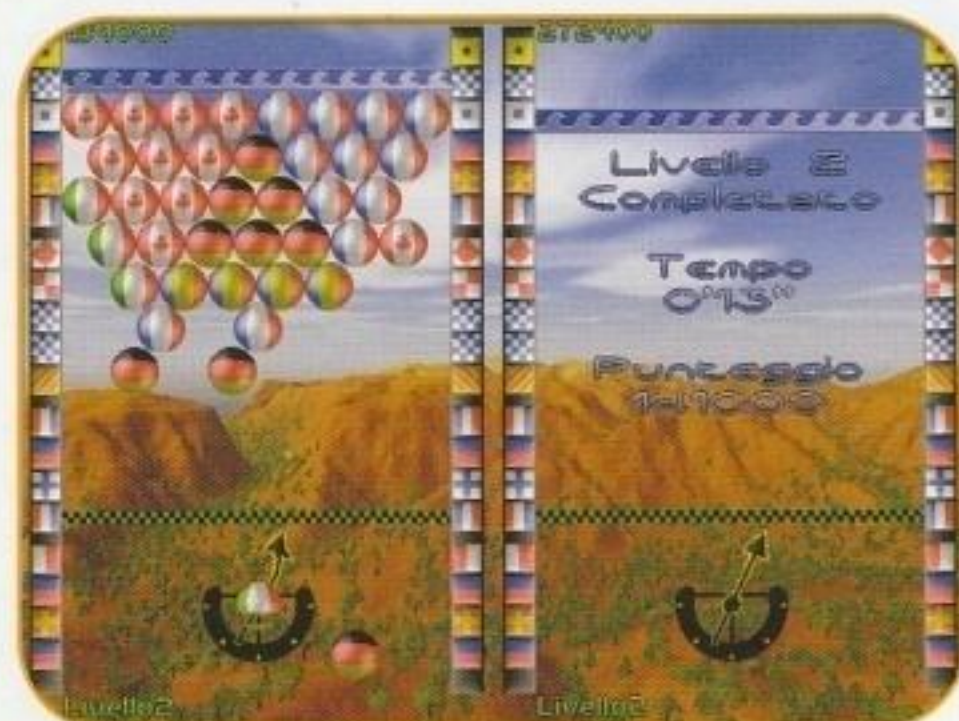
PuzzleBobs

di Marco Lovera

Diversi anni fa uscì un gioco che nonostante non sfruttasse la grafica 3D, riuscì ad imporsi diventando uno tra i giochi più conosciuti, sto parlando di Puzzle Bubble. In seguito ne uscirono diverse varianti e diverse incarnazioni, anche sul nostro Amiga, anche se un po' in ritardo, è arrivato il primo clone solo l'anno scorso, il titolo di questa versione era Bubble Heroes. Questo primo clone Amiga implementava anche diverse novità che rendevano il gioco decisamente interessante, a distanza di quasi un anno arriva Puzzle Bobs la nuova incarnazione di PuzzleBubble su Amiga.

IL GIOCO

Il gioco è stato realizzato dalla Italiana Nexus Development e viene distribuito su un CD sul quale è presente anche tutta la documentazione. Per chi ancora non lo conoscesse, immagino siano ormai pochi, ecco lo scopo del gioco: nell'area di gioco sono presenti diverse palline colorate, voi comandate una specie d'arco, posto nella parte bassa dello schermo, con il quale potete lanciare altre palline colorate nell'area di gioco, queste si "incollano" le une alle altre e se tre o più palline dello stesso colore vengono in contatto sparisco. Alcune volte quando le palline spariscono posso lasciarne libere altre di diverso colore che quindi cadono avendo perso il loro punto di ancoraggio. Nel frattempo l'area di gioco si restringe dall'alto verso il basso, il vostro scopo è quello di eliminare tutte le palline dall'area di gioco. Detto così sembra una cosa banale, ma forse proprio per questo, come già succedeva con tetris, una volta iniziato a giocare le cose cambiano. Fino a questo punto Puzzle Bobs sembra il classico clone di PuzzleBubble ma spulciando tra le varie opzioni offerte si capisce qual'è la vera forza del gioco. L'estrema configurabilità permette a chiunque di crearsi nuovi livelli ed addirittura una grafica del tutto personalizzata, è possibile cambiare i fondali per i vari livelli di gioco, le varie palline possono diventare facce sorridenti oppure palle da biliardo, o avere una "serigrafia" personalizzata. Si può scegliere la risoluzione grafica ed i fonts per i vari menù che sono completamente in italiano. Naturalmente per crearsi i propri livelli di gioco occorre già una certa conoscenza, sul CD sono comunque presenti tutte le istruzioni necessarie per imparare, oltre naturalmente ad un vasto assortimento di configurazioni già pronte all'uso. Sempre sotto l'aspetto grafico, per i vari

Livello spaziale di Puzzle Bobs...

Menù iniziale del gioco, molto carino ed ordinato.

Coloratissimo livello, che ci permette di ammirare il modo a due giocatori.

La nostra bella penisola assalita dalle palline.

Altro coloratissimo fondale nel divertente modo a due giocatori.

Livello completato, ed il nostro avversario sta ancora annaspando...

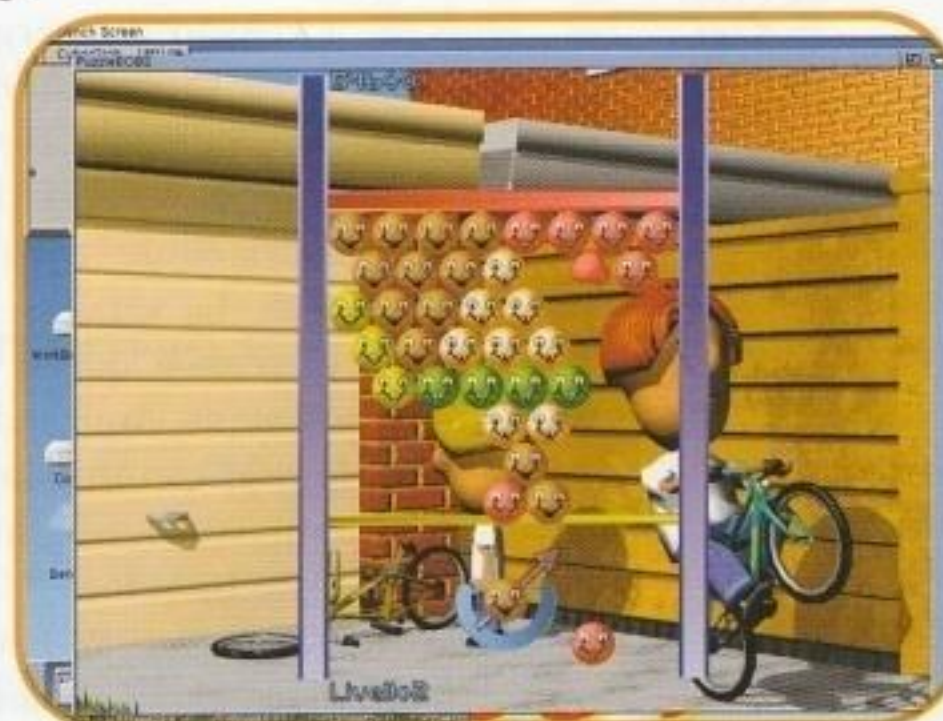
movimenti delle palline possiamo scegliere tra diversi tipi di rendering a seconda del computer che abbiamo, se disponiamo di una scheda grafica, utilizzare le funzioni del sistema operativo sarà la cosa migliore, mentre se disponiamo solo dell'AGA possiamo provare tra l'uso del vecchio Blitter oppure, avendo un processore veloce, utilizzare quest'ultimo. Passando dalla grafica al sonoro anche sotto questo aspetto non si è trascurato nulla, quindi tra i vari effetti sonori per i quali è disponibile anche il supporto per il suono 3D, sono disponibili anche delle ottime musiche. Ma questo non basta, se avete dei "mods" che volete ascoltare durante le vostre partite potete selezionare la directory dove sono contenuti ed il programma farà il resto.

ANNOTAZIONI

Passiamo ora ad alcuni aspetti spiacevoli del gioco, sul mio Amiga, la cui configurazione è riportata in fondo a questa prova, giocando in una finestra sul Workbench la grafica risulta alle volte rovinata, pur usando le funzioni grafiche del sistema operativo, ad onor del vero non ho però provato a cambiare nessun parametro di settaggio del CyberGrafphX 4, che con le impostazioni che uso normalmente non mi ha mai dato problemi con nessun gioco. Un altro problema che si riscontra utilizzando il gioco in una finestra, è che può succedere che, sbagliando a selezionare delle opzioni, si può ottenere una schermata parzialmente corrotta che, a causa dell'illeggibilità dei menù risulta inutilizzabile, occorre quindi uscire dal gioco sperando di non aver salvato per errore gli ultimi settaggi operati.

CONCLUSIONI

Per concludere, il gioco non propone sicuramente nulla di innovativo, ma la possibilità di creare propri livelli personalizzati fino all'ultimo dettaglio potrebbe far fiorire una grande quantità di stili diversi che renderebbero il gioco sempre attuale.

Configurazione della prova:
Amiga 4000
CyberStorm MK3 68060/50
34MB Ram.
CyberVision 64-3D
HD 4.3GB UWSCSI
CD-ROM 40x
AmigaOS 3.9
CyberGraphX 4.2

Puzzle Bobs aperto in finestra sul Workbench. Notate anche il fondale sempre diverso.

ScummVM

di Claudio Marro Filosa

Anche su Amiga finalmente possiamo giocare alle più famose avventure grafiche realizzate dalla LucasArt, non stiamo parlando delle versioni realizzate per Amiga, ma di quelle realizzate per PC, pertanto potremo giocare alle versioni a 256 colori delle avventure grafiche che già furono portate su Amiga oppure giocare a quelle che su Amiga non hanno mai visto la luce, come ad esempio Sam & Max e Day of the Tentacle.

Tutto questo grazie al recente rilascio da parte della LucasArt , sotto licenza GPL, dei codici sorgenti dell'interprete per le avventure grafiche ScummVM.

ScummVM nacque nel 1987, originalmente utilizzato come interfaccia grafica per l'avventura Maniac Mansion (ScummVM è infatti l'acronimo di Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine) è stato poi ampliato e migliorato per tutte le altre avventure, è stato utilizzato in Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Loom, Indiana Jones and the Last Crusade, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Monkey Island 1,2,3, Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle, The Dig e Full Throttle.

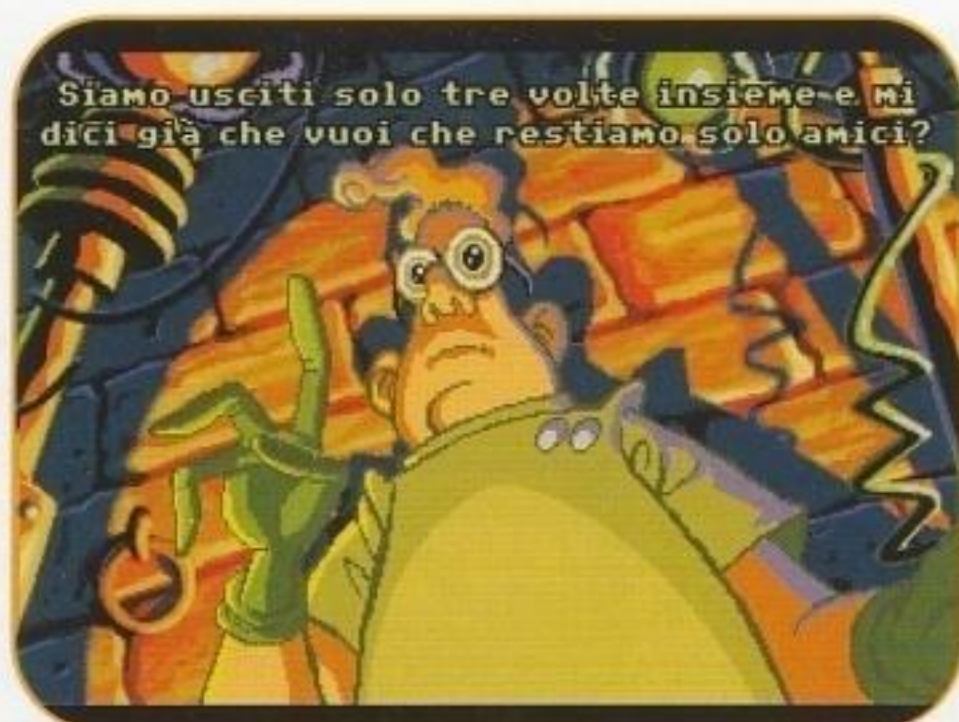
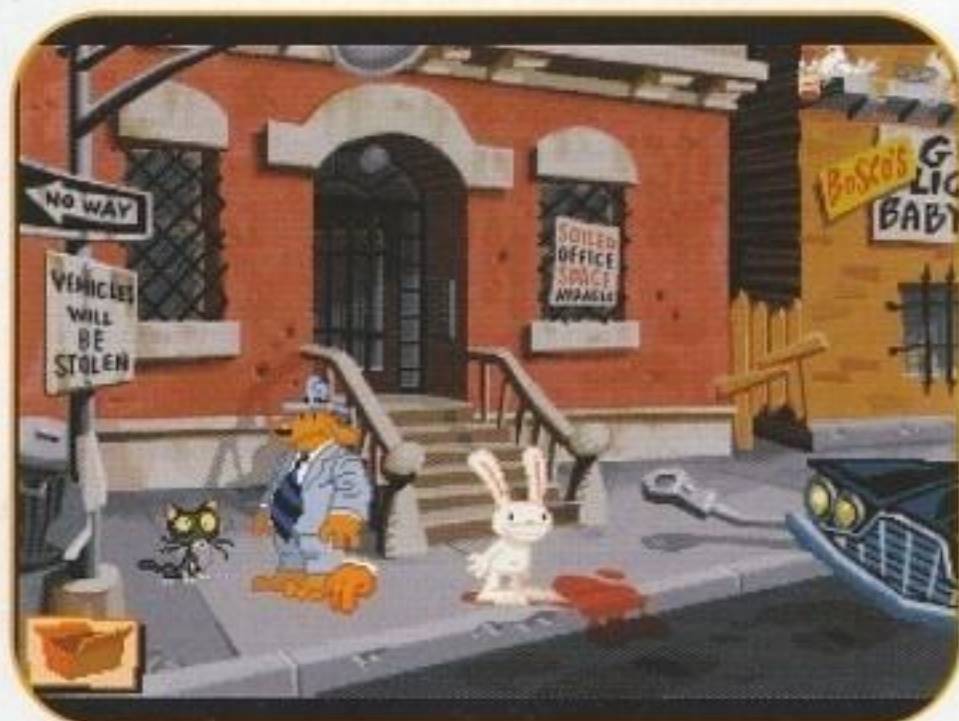
Con il rilascio dei sorgenti, ScummVM è stato portato su varie piattaforme hardware, tra cui non poteva mancare naturalmente Amiga. Esistono due versioni per la nostra piattaforma, una funzionante con MorphOS ed una per AmigaOS. La versione di ScummVM che abbiamo provato è quella per AmigaOS, funziona su qualunque Amiga dotato di chipset AGA o scheda grafica. Attualmente sono supportate le seguenti avventure grafiche:

- Monkey Island
- Monkey Island 2: LeChuck's revenge
- Indiana Jones 4 and the Fate of Atlantis (anche la versione demo)
- Day Of The Tentacle (anche la versione demo)
- Sam & Max: hit the road (anche la versione demo)

Per quanto riguarda Monkey Island, Monkey Island 2 e Indiana Jones 4 and the Fate of Atlantis, esistono anche le versioni realizzate per Amiga, pertanto la scelta di giocare con la versione PC può essere motivata nel poter sfruttare i 256 colori (contro i 32 dell'Amiga) o dalla possibilità di utilizzare la scheda grafica.

Discorso diverso per quanto riguarda Day Of The Tentacle e Sam & Max, queste avventure non sono state mai realizzate su Amiga, pertanto sono sicuramente due ottimi e irrinunciabili motivi per utilizzare ScummVM. E' possibile utilizzare con ScummVM anche le versioni italiane delle avventure grafiche, normalmente costituite dal parlato (se presente) in lingua inglese e dai testi in italiano. ScummVM supporta l'audio (parlato ed effetti audio), ma non le musiche, probabilmente implementare il supporto per le musiche MIDI sul nostro Amiga risulta abbastanza difficile, speriamo nelle prossime versioni.

Anche se siamo alle primissime versioni per Amiga, la versione di ScummVM provata risulta già ad un buon livello, c'è ancora qualche Software Failure, ma nella maggioranza dei casi ci permette di giocare e poter completare le avventure, grazie anche all'implementazione del salvataggio e caricamento della posizione di gioco (tasto F5). Consigliamo la lettura delle FAQ presenti nel sito internet per avere ulteriori informazioni sullo stato della compatibilità delle singole avventure. Nel caso possediate un Amiga dotato di 68040 o 68060, la versione attuale di ScummVM risulta decisamente troppo veloce nell'esecuzione delle avventure, tutti i personaggi sono animati rapidamente, questo causa anche una eccessiva rapidità nella visualizzazione dei dialoghi, pertanto, in attesa di una nuova versione che risolva il problema, è consigliabile aumentare i tempi di attesa dei testi, premendo il tasto + del tastierino numerico. Altra soluzione al problema, può essere quella di avviare l'amiga disabilitando la cache della CPU, in questo modo le avventure risultano sicuramente più godibili. Proprio in chiusura numero siamo stati raggiunti dalla notizia del rilascio di una nuova versione di ScummVM, chiamata WarpScummVM che si appoggia alle librerie Warp OS e supporta pienamente il sonoro oltre a correggere alcuni bachi delle versioni precedenti ed introdurre un embrionale supporto per Full Throttle. Questa versione, contrariamente a quanto potrebbe far pensare il nome, non supporta ancora il Power PC e risulta fruibile pienamente solo su uno 040 di fascia alta o su uno 060. Ottimizzazioni ed il supporto completo per 603 e 604 sono comunque previsti a breve e probabilmente saranno già disponibili mentre leggerete queste righe.

http://www.sebelinteractive.de/scummvm/

Ecco lo scienziato-pazzo innamnorato perdutamente dell'amica di Sam & Max.

Sam & Max in azione.

I nostri eroi pronti per il viaggio nel tempo.

Gli incontri assurdi sono all'ordine del giorno in Day of the Tentacle.

Ecco brevemente la descrizione delle avventure attualmente supportate da ScummVM.

SAM & MAX: HIT THE ROAD

In questa avventura, dotata come le altre di moltissimo umorismo, i protagonisti principali sono due investigatori, il cane Sam e il coniglio Max, personaggi ispirati dai fumetti di Steve Purcell. L' introduzione del gioco inizia con i nostri eroi che salvano una loro amica, dalle terribili grinfie di uno scienziato pazzo innamorato della ragazza e in procinto di ucciderla poiché (stranamente) non ricambiato. Terminata la sigla del gioco (ancora non correttamente visualizzata da ScummVM) il gioco inizia nell'ufficio dei nostri eroi dove vengono contattati dal loro capo per intraprendere una nuova e misteriosa missione. Come tutte le avventure della LucasArt, anche questa è ricca di umorismo e di battute, i personaggi risultano immediatamente simpatici, la grafica fumettosa a 256 colori fa la sua bella figura, mentre l'interfaccia per la gestione del gioco è diversa rispetto a quella tipica delle avventure della LucasArt, infatti tutti i comandi sono gestibili direttamente dal puntatore, basterà premere il bottone destro per scegliere l'azione da compiere e premere il bottone sinistro per eseguirla.

DAY OF THE TENTACLE

Questa avventura grafica, conosciuta anche come Maniac Mansion 2 (seguito dell'omonima avventura) è sicuramente tra le più divertenti e demenziali mai realizzate dalla LucasArt, il gioco riprende dove si era concluso Maniac Mansion. I problemi iniziano quando Tentacolo Viola viene intossicato dagli scarichi inquinanti prodotti dal laboratorio del Dr. Fred, causandogli delle mutazioni genetiche e mettendogli in testa la stranissima idea fissa di... conquistare il mondo! Il Dr. Fred per impedire i piani di conquista del mondo del Tentacolo Viola, provvede a legarlo nel suo sotterraneo insieme a Tentacolo Verde. Hoagie, Laverne e Bernard (uno dei ragazzi presenti nella prima avventura) avvertiti del pericolo da Tentacolo Verde, decidono di intervenire recandosi nuovamente a villa Edison, dimora del Dr. Fred.
Particolare curioso di questa avventura, è la possibilità durante il gioco, di poter giocare anche a Maniac Mansion nella sua originale versione per Commodore 64.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

In questa mitica avventura umoristica (che non avrebbe bisogno di nessuna presentazione), ambientata nel periodo dei corsari, vestite i panni di Guybrush Threepwood, un giovane che sbarcato sulla spiaggia di Melèe vuole esaudire il sogno della sua vita: diventare un feroce, spavaldo e sanguinario pirata, desiderio che potrà essere esaudito se riuscirà a superare tre prove: sconfiggere il Maestro della Spada dell'Isola, recuperare il tesoro perduto di Melée Island e rubare un idolo presente nella villa del Governatore.

LE CHUCK'S REVENGE

Nel fortunato seguito di Monkey Island, dopo aver sconfitto il fantasma del Pirata LeChuck e aver salvato il governatore Elaine Marley, Guybrush Threepwood raggiunge Scabb Island per intraprendere la ricerca del più grande tesoro di tutti i tempi: Big Whoop.

INDIANA JONES 4

In questa avventura ambientata nel 1939, impersonate il noto archeologo professore Indiana Jones. Dopo aver ritrovato una misteriosa statuetta egli scopre che è uno degli indizi che potrebbero portare alla scoperta della mitica Atlantide. Anche in questo episodio, il nostro Indiana Jones sarà ostacolato da agenti del Terzo Reich.

EmulaZone

di Danilo Drago

Oggi parliamo del miglior emulatore di Spectrum per Amiga. Per anni il dominatore incontrastato è stato lo ZXAm, ma era limitato alla sola emulazione dello Speccy 48k+ con chip audio AY. Dopo tanti progetti alternativi, naufragati già alle prime beta release, è uscito ASp di Ian Greenway che promette veramente bene. L'ultima versione pubblica è la 0.81 che ha introdotto il supporto per i tape in formato .tzx, caratteristica già presente negli emulatori per PC. Ma diamo un breve accenno di storia. Per chi non ha avuto la fortuna di seguire l'evoluzione dei computer casalinghi dei primi anni '80, ricordiamo che lo Spectrum è stato il concorrente diretto del Commodore 64, specie in Inghilterra dove ha riscosso un discreto successo. Lo Spectrum vanta infatti un catalogo giochi di tutto rispetto, molti dirette conversioni da C64. Se quest'ultimo poteva vantare una grafica migliore e più colorata e un suono che è tutt'oggi forma di culto per molti musicisti informatici, lo Speccy rispondeva con un ottima giocabilità dei titoli, a volte ineguagliata nelle stesse conversioni per il suo rivale. Partorito dalla mente geniale "Zio" Sir Clive Sinclair, lo Spectrum si è evoluto nel corso degli anni passando dalle prime versioni con 16 e 48k di memoria ram e un piccolo altoparlantino da cui si percepiva appena l'audio gestito dalla stessa Cpu Z80, agli ultimi modelli con 128k e disk drive da 3,5" incorporato, prodotti anche da Amstrad. La ridotta grandezza con conseguente scomodità d'uso costituivano uno tra gli handicap delle prime versioni, senza tralasciare la necessità di dover acquistare a parte interfacce per connettere anche un comune Joystick. Molti per questi motivi scelsero il Commodore 64, seppure a un costo più elevato. Allora l'informatica era agli albori ed il possesso di queste macchine era privilegio di pochi; quei pochi che hanno vissuto in fondo l'evoluzione del mercato ed hanno provato esperienze uniche che oggi cercano di rivivere attraverso l'emulazione con un pizzico di nostalgia. Lo Spectrum è un computer ad 8 Bit con una risoluzione grafica di 256x192 pixel e fino a 16 colori (8 + 8 sfumati) contemporaneamente su schermo ma solo 2 colori per carattere, causa dei temuti "Colour Clash" che affliggevano la maggior parte dei giochi. Recentemente è scoppiato un piccolo fenomeno legato all'emulazione di questo piccolo pezzo di storia con nuovi emulatori che fanno la loro prima comparsa anche su piattaforme come GameBoy Advance e Dreamcast. Per Amiga l'ultima novità è rappresentata da ASpectrum appunto. L'emulatore è disponibile in download con o senza le rom necessarie al suo funzionamento. Le rom tra l'altro sono liberamente distribuibili per gentile concessione della Amstrad stessa che ne detiene i diritti. Tra le altre richieste di sistema si segnalano la presenza di un processore con unità di gestione della memoria (mmu), circa 2 MB di memoria libera, le librerie lowlevel.library (inculsa nell'OS 3.1) e la mmu.library a partire dalla versione 42. Per una buona velocità di emulazione l'autore consiglia almeno un 68040 a 33Mhz, ma è doveroso notare come le prime versioni si accontentavano anche di un "misero" 68030 a 50Mhz su cui giravano a piena velocità. L'autore d'altronde con le ultime release ha migliorato ed ampliato le opzioni disponibili, introducendo il supporto alle schede grafiche anche in finestra sul Workbench. L'uso dell'emulatore è abbastanza semplice. All'avvio si apre una finestra da dove è possibile caricare i giochi, resettare o inserire i file tape. I formati supportati sono i classici snapshot, z80 e .slt (quest'ultimo parzialmente). Il pacchetto di librerie Xfd è usato per decomprimere i files compattati. Per quanto riguarda i tape, invece, ASp accetta sia il formato .tap che .tzx, anche se in verità i .tap sono internamente convertiti in files .tzx. Questi sono gestiti da una piccola finestra che elenca i vari spezzoni in fase di load e permette di avviare, fermare o di spostarsi in un punto determinato del nastro; si pensi ad esempio a certi giochi in versione 48k che hanno la necessità di riposizionare il nastro in un determinato blocco per ricaricare un livello precedente a quello cui si è giunti. Dai menù a finestra è possibile cambiare la macchina emulata (48k,128k,128k+2), il tipo di interfaccia per i joystick (la più blasonata è la kempston), la velocità di emulazione, le opzioni audio e video, ed il caricamento o save delle preferenze impostate. Altre caratteristiche permettono di velocizzare o rallentare il caricamento dei tape così da rendere visibili i "loading-screens" tipici dei giochi su cassetta. Dicevamo l'emulatore è in grado di aprire anche uno schermo autonomo RTG, a tal scopo vi consigliamo di scegliere sempre uno schermo con profondità uguale a quella usata per il Workbench, pena un leggero calo di prestazioni. Sul nostro Amiga abbiamo utilizzato uno schermo con risoluzione 320x240x16Bit. In ogni caso si può sempre agire sul frame-skip. Le prove condotte con vari giochi hanno confermato pienamente la fedeltà del programma, soprattutto con i tape che consentono di ascoltare i tipici rumori di caricamento dei giochi con annesse le righe colorate in movimento sul bordo grafico dello Spectrum: un must per tutti i nostalgici! Certo, anche ZXAm ed il più vecchio Spectrum Emulator offrivano già questa sensazione quando si

L'ASp in finestra sul WB. Notate la finestrella di gestione dei tapes.

Batty ha una grafica pulita ed è altamente giocabile.

Un piano tattico di Beach Head.

caricavano le cassette originali da un registratore collegato ad un piccolo adattatatore per la porta joystick dell'Amiga nel caso dello ZXAm o ad un campionatore audio per porta parallela nel secondo caso. In tutti i casi si rimane piacevolmente impressionati. Per lo Spectrum sono disponibili varie raccolte di giochi su CD con circa 3000 titoli come "Speccy Classic 3000" che trovate anche da VirtualWorks. Per gli internauti consigliamo di cercare su "World Of Spectrum", ottimo sito ben fornito con copertine dei videogiochi e delle vecchie riviste, pubblicità ed altro, sempre aggiornato e già segnalato sul numero 0 dal prode Claudio Marro Filosa. Tra i tanti classici sicuramente meritano attenzione Batty (un clone di Arkanoid ma decisamente più accattivante), lo strategico Beach Head, l'arcade Flying Shark (anche se monocromatico ha un eccellente giocabilità rispetto anche all'abominevole versione Amiga), Match Day 2 (uno dei migliori giochi di calcio per gli 8 Bit), il coloratissimo Rainbow Island, i picchiaduro Renegade e Target Renegade (veri e propri cult in versione Spectrum), lo sparatutto Who Dares Wins 2 (capostipite del bellissimo WatchTower su Amiga), Karnov (gradevole clone del Capcomiano Ghost'n'Goblins) e gli automobilistici ChaseHQ 1 e 2 che in versione ZX non avevano eguali sugli altri home-computers. Ovviamente non possiamo elencare tutti i maggiori successi (non basterebbe una pagina...), ma non è difficile imbattersi in titoli più o meno conosciuti come OutRun, Sabouter ecc..., tutti altamente giocabili e veri precursori dell'attuale mercato videoludico. Altro valore aggiunto di ASp è la sua porta Arexx, il funzionamento nel pieno rispetto del sistema operativo e completamente in multitasking e l'utile funzione di AppWindow che permette di caricare uno snapshot semplicemente trascinandolo sopra la finestra dell'emulatore. La compatibilità con i giochi è ottima ed anche se il supporto dei tape è ancora tutt'altro che finale, miglioramenti e nuove implementazioni, come i disk file, rientrano nei piani dell'autore. Visti quindi i presupposti non possiamo che invitarvi a provare l'emulatore. Gli appassionati resteranno sicuramente soddisfatti da questo piccolo gioiello di programmazione.
www.greew.freeserve.co.uk/ASpV081.lha

Stiamo per imboccare la svolta a destra all'inseguimento del primo criminale in ChaseHQ.

MatchDay2 è uno dei migliori giochi di calcio su computer ad 8 Bit.

Forse uno dei più colorati platform, RainbowIsland in versione ZX Spectrum.

Flying Shark sarà pure monocromatico, ma la giocabilità ripaga.

NEWS

Sul fronte PSX è uscita le revisione 2 di FPSE 0.09 che beneficia solo di piccoli aggiustamenti come il fix del supporto per le memorycard, l'aggiunta per il supporto dell'interfaccia PSX Port, mentre l'autore ci informa che sta lavorando ad una versione per Warp3D.
ftp://ftp.amidog.com/pub/emu/FPSE009r2.lha

Passiamo a MAME, noto emulatore di giochi arcade, per il quale è disponibile l'update 1.1.4 dell'interfaccia grafica per i porting di AmiDog (Mame 037b2) e Hitman (WarpMAME 037b5). Realizzata da Szczepan Kuzniarz, la Gui richiede tra gli altri MUI3.8 con le estensioni NList.mcc, NListview.mcc ed ImageButton.mcc e datatype PNG. Consente di settare preferenze globali o singole per tutti i giochi con la possibilità di avere la Preview in una finestrella proprio come accade sul Mame32 per PCWin. Quest'ultima release non ha voluto saperne di funzionare sul nostro Amiga rispetto alla precedente 1.1.3 nonostante un ulteriore patch disponibile.
http://gemini.wcss.wroc.pl/~sis/MAME/files/MAMEgui_1.1.4.lha

Sul fronte Nintendo è stato aggiornato l'emulatore ANes per sistemi Cybergraphx. In quest'ultima incarnazione, per l'esattezza la 1.25, il programma è passato da giftware a freeware ed è stato ripulito un po' il codice. E' uno dei pochi emulatori rimasti funzionanti ancora in codice 68k per il quale è ottimizzato in assembler 100%. Supporta tra gli altri la modalità a 2 giocatori, i joypad CD32, il rip dell'audio e i cheat in standard Action Replay e Game Genie. Dalle brevi prove condotte su alcuni giochi sembra che l'emulatore sia in parte peggiorato in quanto a compatibilità dalla ormai non aggiornata versione per AGA.
http://hem.passagen.se/anescgfx/

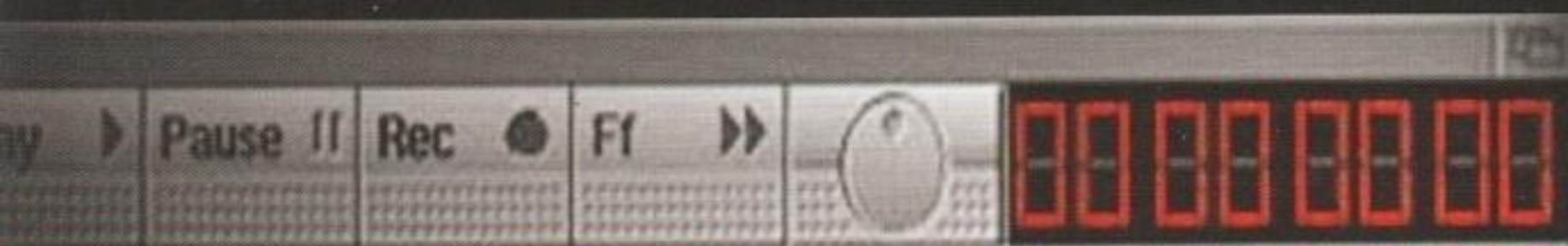
E concludiamo con un nuovo porting di UAE per AmigaPPC di Sam Jordan. Si tratta di una versione ancora in beta, la 0.8.12 R1.0, ma già permette di provare l'efficacia del nuovo codice per WarpOS. Sono disponibili 2 eseguibili, uno standard ed uno di nuova implementazione sperimentale che noi amighisti abbiamo il privilegio di poter provare in anteprima. Quest'ultimo cerca di migliorare il vecchio nucleo di emulazione apportando miglioramenti tra cui la gestione degli sprites e gli effetti complessi. In effetti dalle brevi prove condotte abbiamo verificato che, grazie al nuovo core, in Arkanoid sono visibili gli sprites nemici e le piccole mattonelle bonus non visualizzate correttamente da quello standard. L'emulatore richiede WarpOS 4, Cgx o Picasso96, scheda grafica, sistema audio AHI, OS 3.0, files immagini dei kickstarts e adf. Manca ancora una gui (per cui è doveroso l'uso dalla shell e attraverso files di configurazione presenti anche come esempio nell'archivio) e non è stata ancora implementata l'emulazione dell'AGA, ma già così consente di eseguire molti vecchi giochi non più funzionanti sugli Amiga attuali e con una buona velocità. Allo scopo l'autore ci avverte che il programma è estremamente ottimizzato. Oltre al vantaggio di poter visualizzare i giochi su scheda grafica, lo sviluppo del programma va tenuto in considerazione anche in vista del futuro rilascio dei nuovi Amiga che probabilmente dovranno ricorrere ad un emulatore per far girare vecchio software.
www.amiga-forum.de/files/uae-0.8.12-R1WOS.lha

ProStationAudio™

for AmigaOS

www.audiolabs.it

Pause Rec Ff

http://www.oldgamesitalia.net/

Power Computing Limited
tel 01234 851500
fax 01234 855400
email sales@powerc.com
www.powerc.com
Power Computing Limited, Unit 82a, Singer Way, Woburn Road Industrial Estate, Kempston MK42 7PU. ENGLAND.

AMIGA OS FOR PC's

Amiga OS XL for x86
(Amiga emulator for PC)
Amiga OS XL represents the fastest Amiga available. On current hardware, the usual Amiga68k applications run 10-20 times faster than on traditional 68060 system. Requires a PC with Athlon, Duron, PentiumII,III,IV, Celeron CPU 500MHz or better. £94.95

NEW OS
REQUIRES KICKSTART 3.1
AVAILABLE NOW! £29.95
SPECIAL BUNDLE FOR A1200 ONLY! OS 3.9 AND 3.1 KICKSTART ROMS £44.95

AMIGA OPERATING SYSTEMS

Amiga 3.5 OS - (Requires 3.1 Kickstart ROMs and a CD-ROM drive)	£9.95
Amiga 3.1 OS for A1200 ROMs only ROM chips for the A1200	£25.95
Amiga 3.1 OS for A3000 ROMs only ROM chips for the A3000	£25.95
Amiga 3.1 OS for A4000 ROMs only ROM chips for the A4000	£25.95
Amiga 3.1 OS for A500/600/2000 Full version of OS 3.1 with ROM chips	£35.95
Amiga 3.1 OS for A500/600/2000 ROMs only ROM chips for the A500/600/2000	£19.95

MEMORY MODULES

For Memory modules and FPUs, please call or check our website.

NETWORKING SOLUTIONS

Power-LAN (PCMCIA Ethernet card A1200) include networking software & CC-Reset fix, no soldering required	£54.95
XSurf Zorro Card	£89.95

SOFTWARE

Amiga Forever 5 Amiga emulator running under Windows	£49.95
Amiga Forever 5 Update	£34.95
Amiga OS 3.5 Developer CD V2.1 Supporting tools and information for Amiga developers	£19.95
Cyber GraphX V4 - Professional version of the software for graphics cards	£19.95
Aminet Games - 1500 compressed archives of games from the Aminet collection	£14.95
Aminet Set 10	£19.95
Aminet Set 11 (Includes Turbocalc4, Superview, Capital Punishment and Wildfire5)	£19.95
Aminet 41	£14.95
Aminet 42	£14.95
Aminet 43	£14.95
Aminet 44	£14.95
Big Red Adventure - CDROM game	£5.00
Directory Opus - Magellan II	£49.95
Scala MM400	£55.95
ScanQuix 5.0 CD Scanning software Supports Epson GT family, Mustek, Artek, Canon and Umax. CD only	£49.95
iBrowse 2 / Net & Web	£34.95
Make CD DAO - Backup, duplicate, create CDs	£49.95
Turbo Print 7.20 - full new version	£38.95

SPARES & MISCELLENOUS

Official Amiga Mouse and mat	£9.95
Replacement 230W Tower PSU - Please specify if for A1200 or A4000 Powr Tower	£39.95
CD32 Joypad (for any Amiga)	£9.95
Original internal A1200 replacement k/board	£14.95
Original Amiga 1200 replacement PSU	£9.95
SuperBuster chip rev. 11	£49.95
PC Monitor switch - for owners of flicker fixer AND graphics card (2 SVGA outputs to 1 SVGA monitor.) Includes 2 monitor leads.	£59.95

AMIGA 1200 & MOTHERBOARDS

Amiga 1200 Magic Pack The original desktop 1200, with software	£99.95
Bare Motherboard inc. 3.1 ROMs The original A1200 motherboard	£94.95

2.5" IDE HARD DRIVES

4.5GB - includes special high-density 44-wire flat ribbon cable	£129.95

Please call for different sizes.

3.5" IDE HARD DRIVES

Please the PC page of our ad for prices and sizes. With Hard Drives bigger than 4GB the installation of Hard Drives on Amiga depends on the hardware and version of the Amiga OS used. Therefore the Hard Drivesare sold Unpartitioned. If in doubt, please ask.

This is only a selection of our Amiga products.
Check out our website for the whole list, or ask for a catalogue on CD

CD-ROM, RECORDABLE & REWRITABLE

Ultraslim External 8x ATAPI CD-ROM drive with PSU, 4-way buffered interface, EIDEE99 and AllegroCDFS software.	£49.95
52x Speed Internal ATAPI (bare unit)	£29.95
40x Speed Internal SCSI (bare unit)	£89.95
40x Speed External SCSI - requires SCSI	£119.95
Box of 20 CD-Rs	£10.00
Box of 5 CD-RWs	£24.95

Please check the PC page of our ad for bare CD-RW and prices. For external version of CD drives (including PSU) add £30. 4-way buffered interface and MakeCD (software to create/copy CD's) available seperately.

ZIP DRIVES & CARTIDGES

Zip 250MB Internal ATAPI Drive EIDE99 and Allegro s/w	£99.95
Zip 250MB Internal ATAPI (Bare Unit)	£79.95
Zip 100MB Cartridge	£12.95
Zip 250MB Cartridge	£19.95

FLOPPY DISK DRIVES

XL 1.76MB Internal Floppy Drive for Towers only. No patch required.	£49.95
A500/600/1200 Internal 880K	£19.95
A2000 Internal Drive 880K - inc Kylwalda	£35.95
A4000 Internal 880K - inc Kylwalda	£35.95
PC880E External for all Amiga models	£39.95
PC Floppy Disk Drive	£14.95

FLATBED SCANNERS

Artec AM12s - 600 x 1200dpi optical resolution Requires a suitable SCSI interface and software (Scanquix 5.0CD)	£99.95
Artec scanner bundle - Artec AM12s, Scanquix 5.0CD and squirrel (For A600 and A1200 only)	£189.95

A1200/A4000 MOTHERBOARD ADD-ONS

Catweasel ZII MK2 - For Zorro Amigas, inc. Buddha IDE controller for up to six IDE/ATAPI devices	£79.95
Catweasel MK2 - High density floppy drive controller for A1200	£49.95
Kylwalda - Allows use of a standard PC floppy drive as replacement for DF0	£14.95
Buddha Flash - Zorro IDE controller for all Zorro Bus Amigas	£49.95
Twister MKII - Fast Serial Interface for the A1200 to improve internet access	£29.95
Silver Surfer - Fast Serial Interface for the A1200 to improve internet access	£29.95
HyperCOM3+ - Add 2 fast serial ports and one parallel port. Connects to the clock port of the Amiga 1200.	

Order Special Twister or Silversurfer mechanically compatible with Mediator for an extra £10. Please specify when ordering.

POWERTOWER ACCESSORIES

Z-IV Bus Board - The ultimate complement to our successful A1200 Power Tower, Pass-through and compatibility jumpers for all major accelerator cards	£99.95
A4000 Original Keyboard A replacement one, or with an adapter/int. for other Amiga models	£39.95
A1200 Desktop Universal Keyboard Interface - Interface for non-towered Amiga 1200. It can use Amiga 4000 or PC keyboards	£24.95
PCMCIA "V" Adaptor Rotates 90 degrees the PCMCIA port to allow the use of PCMCIA cards inside tower cases	£19.95
Power SCSI Adaptor Internal to External SCSI adaptor	£19.95

MODEM BUNDLES

Bundle 1 - 56.6K V90 modem, flash upgradable with cables, iBrowse and Net & Web s/w	£69.95
Bundle 2 - as above plus Silver Surfer fast serial interface	£89.95

Order special Twister or Silversurfer mechanically compatible with Mediator for an extra £10. Please specify when ordering.

56.6Kbps V.90 Modem Flash upgradable, modem only	£49.95

FLICKER FIXERS

Internal ScanDoubler and FlickerFixer For A1200 andA4000 only. Leaves the normal Amiga monitor port free and allows to use SVGA monitors.	£69.95
Cybervision 64 3D	£169.95

SVGA MONITORS

Please check the PC page of our ad for monitors and prices.
These monitors cannot display the standard Amiga PAL signal unless a flicker-fixer and / or a graphics card are installed.

EPSON PRINTERS & CONSUMABLES

Please call to check compatibilities with available Amiga software.

ACCELERATOR BOARDS FOR A1200

Blizzard 1260 68060 50MHz (for A1200 Tower only)	£219.95

For any other Phase5/DCE products, please call to check availability.

NEW PUNCHINELLO III PC MOUSE ADAPTOR

Punchinello III Adaptor for PC PS/2 mice with support for wheels and up to 4 buttons	£24.95
Logitech Cordless MouseMan Optical	£44.95
Logitech Cordless MouseMan Wheel	£44.95
Logitech Cordless Wheel Mouse	£19.95
Logitech iFEEL MouseMan	£38.95
Logitech Pilot Wheel Mouse	£19.95
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	£19.95

ELBOX PRODUCTS

Mediator Multimedia CD
Unleash the power of your Mediator with the software for sound and TV cards. (Please state model of Mediator owned when ordering.)
£24.95

MEDIATOR PCI BOARDS

Mediator PCI A1200 Bus Board. Inc Mediator CD 4 PCI 2.1 compatible slots, 132MB's between PCI cards, ready to run with existing Amiga 68k and PPC accelerator cards (Needs an A1200 motherboard housed in a tower case	£169.95
Mediator PCI ZIV Bus Board. Inc Mediator CD (Needs an A1200 motherboard housed in a tower case and a ZIV bus board).	£189.95
Mediator PCI for A4000 Bus Board. Inc Mediator CD (Only for A4000 motherboard housed in a Power tower A4000 Mk2 tower case	£169.95
Mediator PCI Bus Board for Amiga with Zorro III Slots Inc Mediator CD (Only for Amiga computers with fully functional Zorro III slots.)	£169.95

PCI CARDS AVAILABLE FOR THE MEDIATOR

Ethernet 10/100Mbps network card	£24.95
TV video card - Available NOW! Watch TV on your Amiga! (Software on the Mediator Multimedia CD Sold separately)	£59.95
Soundblaster PCI128 sound card - Available NOW! (Software on the Mediator Multimedia CD Sold separately)	£29.95
Soundblaster Live! Player 1024 sound card available soon	

TOWERS

A1200 Power Tower – Kit only Inc. tower case, PSU, universal keyboard interface, PC keyboards, fascia for floppy drive,fitting kit and instruction manual. Ideal for Mediator PCI and GREX boards.	£119.95
A1200 Power Tower 1 As above, but fully assembled and with a new 3.1 ROMs A1200 motherboard, floppy drive and mouse	£219.95
A1200 Power Tower 2 As Power Tower 1, with 1230 40MHz 68030 accelerator card,8 MB of RAM, 10GB Hard Drive, 4-way buffered interface, EIDE99 and AllegroCDFS software.	£419.95
A1200 Power Tower 3 As Power Tower 2, but with 16MB instead and a 52x ATAPI CD-ROM drive.	£489.95
A4000 Power Tower MK2 With new redesigned bus board with 7 ZORRO II / III slots, 5 PCI slots, 1 slot video. PCI slots are activated by the optional Mediator PCI for A4000. Features also 230watt PSU, 3x 5.25" external bays, 2x 3.5" external bays, 6x 3.5" internal bays and instruction manual.	£209.95
Bundle A4000 Tower with PCI bus board, Mediator & Multimedia CD.	£379.95
new **Update Bundle** for A4000 Power Tower MK1 Mediator PCI 4000 plus the new ZorroIII/II and PCI busboard	£269.95

IDE ENHANCEMENTS

Power Flyer A1200 Gold	£49.95
Power Flyer A1200 Gold Upgrade	£10.00
Socket raisers for Power Flyer A1200	£5.95
Power Flyer A4000/A3000 Gold	£69.95
EIDE 99 A1200	£24.95

EIDE99 £24.95

POWER TOWER

ALL PRICES INCLUDE VAT
Please note that unlike other dealers, we do not surcharge orders paid by credit card. Neither we charge credit cards (or cash cheques) if the requested product is not in stock.

AMIGA DELIVERY CHARGES

£5	delivery 2-3 days
£8	next day
£15	saturday
£15	northern ireland
£8	monitor/tower/A1200 (u.k. mainland only)

http://www.oldgamesitalia.net/

DESCENT: FREESPACE THE GREAT WAR™

Gli spietati Shivaner venivano dalle Galassie piu' lontane del cosmo, ed erano attrezzati con una tecnologia distante anni luce da tutto quello che sino ad allora era conosciuto. Non fecero alcun tentativo per iniziare ad avere contatti con gli abitanti della terra.

Ai messaggeri provenienti dal nostro pianeta non diedero alcuna risposta. Presero tutto cio' che trovarono sul loro cammino e lo distrussero. Gli altri invece sono i piloti dell'alleanza della terra e delle galassie, per loro la guerra non e' niente di nuovo. Ma c'e' sempre una prima volta per tutto: viaggiarono incontro al nemico avvertendo che stavolta c'era qualcosa di diverso. Nello stesso momento l'oscurita' avvolse la loro astronave e il loro coraggio inizio' a venir meno, il loro sguardo vago' lungo tutta la struttura dell'astronave degli Shivaner.

Poi comincio' la battaglia. La flotta dei guerriglieri afflui' dalla fusoliera dell'astronave e imperverso' su di loro urlando il loro grido di battaglia. E ora loro dovranno ammettere che la realta' e' ben diversa da cio' che pensavano di sapere sulle battaglie del cosmo e dell'aria.......

€ 49,98

System requirements

PPC: minimo 160 MHz 603e / 150MHz 604e e scheda grafica (3D-scheda e appogiato, no necessario), 64 MB RAM

68k: minimo 50 MHz 060 e Permedia 2/Voodoo 3 based 3D-scheda, 32 MB RAM (64 MB RAM, se no VM va)

Distributore esclusivo per l'Italia:
Virtual Works
✆ 0424-512449
www.virtualworks.it

HAAGE&PARTNER

Music by